月刊コインジャーナル6月号　平成8年5月30日発行　昭和55年11月24日 第3種郵便物認可　第16巻 第6号 通巻245号 毎月30日発行

The Coin Op. Journal

月刊コインジャーナル

特集
基礎から覚える誌上メンテナンス講座④
「プリント倶楽部編」
「レジャー白書'96」に見る業界の現状と展望
アミューズメントは我が天職(24)
朝日産業㈱ 宮澤國彦代表取締役社長
懐かしのマシン⑥「もぐらたたき」
開発部インタヴュー／テクモ㈱

今月の表紙　スーパーGT 24h　(株)ジャレコ

6
JUNE 1996

sigma®

メダル×シネマ＝

UP

6.9%

いい話、その5。

実録。映画を見ると、ゲームがうずく。

シグマは、約束を守ります。と、つい大袈裟に切り出してしまいました。約束というのは他でもない。2月号のこの場で、横浜の映画館で劇場ＣＭを打ったらメダルの売り上げがグーンと伸びた、というお話をしました。この事実をもっと客観的に実証するために、渋谷、新宿池袋でも同様のＣＭを打って、その結果をご報告するというお約束でした。ジャジャジャジャーン。報告です。メダル売り上げだけで、平均6.9%もアップ。相乗効果でアーケードの売り上げも向上。ゴールデンウィークには千葉「ららぽーと」の映画館でも劇場ＣＭを実施し、7月には金沢でも予定しています。劇場ＣＭの料金は意外と安く、映画の客層とゲーム場の客層がそもそも近いこともあって、メディアとしては注目株。もともと大迫力の「ザ・ダービー・マークⅥ」がシネマサイズでさらに大々迫力になるんですから。興奮するな、というのが無理というもの。

©1996.SIGMA,INC.All rights reserved

今月のプレゼント

5月号のプレゼントでご好評をいただいたメダルゲーム読本を50名様に。今回はダービーフェアで話題沸騰、人気急上昇の「ダービーガール」のプロフィールをお付けいたします。販売イベントなどに、ご起用ください。詳しくは、シグマの各営業所または、東日本販売部まで。

株式会社 シグマ

東日本販売部

□本　　社　〒150 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル
TEL.(03)3486-5751 FAX.(03)3486-5770

□札幌営業所　〒060 北海道札幌市北区北七条西2-6 37山京ビル422号
TEL.(011)728-3341 FAX.(011)728-3343

西日本販売部

□大阪営業所　〒532 大阪府大阪市淀川区西中島3-12-15 第5新大阪ビル506号
TEL.(06)302-2239 FAX.(06)302-1332

□名古屋営業所　〒465 愛知県名古屋市名東区上社2-210 北村第二ビル4階B号
TEL.(052)779-0921 FAX.(052)779-0923

□福岡営業所　〒812 福岡県福岡市博多区博多駅東3-11-14 博多第3ムカヰビル304号
TEL.(092)482-2421 FAX.(092)482-2442

LUCKEY BINGO

ラッキービンゴ

3コイン 9ライン

2チェリーより3セブンまでの10通りの当たりがあります。

ダブルアップは"7"が出ると
1～4枚ラブチャンスが見えます。

（ダイヤ…4枚, ハート…3枚
スペード…2枚, クローバー…1枚）

あるいは

ビンゴマークの付いた絵が揃うとフィーバーゲームに入り、
ゲーム中はクレジットを使わずに画面右に表示されたポイント分ゲームができます。

BALLY'S ORIGINAL SLOT MACHINE

RED EMPEROR

レッド・エンペラー

ロケーションをゴージャスに演出する
バーリーのオリジナルマシン!!

15コイン COINS 5ライン LINES

5コイン COINS 5ライン LINES

SIZE: W570mm/D540mm/H1180mm

センターラインで
ダブルアップが出来ます。

Bally
BALLY SERVICE, CO®

BALLY バーリーサービス株式会社

大阪本社：〒542 大阪市中央区高津2-7-3 TEL. 06-213-5255 FAX. 06-211-7375
東京支社：〒106 東京都港区東麻布3-8-10 TEL. 03-3582-0857 FAX. 03-3582-4735

振込銀行：住友銀行日本一支店 当座番号 270270

KONAMI

フルーツマジック

FRUITS MAGIC™

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

見た目はファンキー 名前はスウィート だけどゲームは甘くない!

- フルーツ柄が揃うよう、スロットポケット狙ってメダルを投入。ルールは単純明快です!
- 若者をひきつけるファンキーなデザイン。
- 盤面のELランプやイルミネーションの光の演出で、抜群のアイキャッチ効果。
- メダルの連続投入を重視したゲーム性により、継続プレイ、高インカムを実現。

GS660 FRUITS MAGIC LCD GRAPHIC [CONDITION2]

仕　様

■本体寸法：790(W)×554(D)×1,930(H)mm
■本体重量：約80kg
■使用電源：単相AC100V(±10%)50Hz/60Hz
■消費電力：最大150W
■メダル容量：約1,200枚(ホッパー内)
(25¢ゲームメダル)　約2,000枚(キャッシュボックス内)

運営上の諸注意については、必ず取扱説明書をご確認ください。
※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。

東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

KONAMI

恐怖の深層心理

悪魔の映写室

あくまのえいしゃしつ

TM

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

深層心理テストによる「性格占い」と、
立体音響と実写映像による
「恐怖ムービー」を組み合わせた
ニューウェーブ占い機誕生！

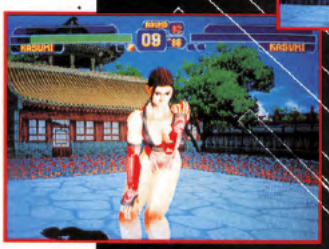
自分の心の中に潜む悪魔を、
君は直視できるか！

1. 業界で初めて、ヘッドホン再生の立体音響とモニターによる実写映像の両方を採用。今までにない、よりリアルな恐怖が体験可能。
2. 「深層心理テスト」により、見ているだけではない参加型のゲーム性を実現。見て楽しく、考えて楽しい。
3. 恐怖ムービーには豊富なシナリオを用意。そのシナリオもさらに多彩な結末を用意。
4. 「占い」と「恐怖映像」という、女性の大好きな要素を組み合わせたことで、アベック客を含め、非常に高い集客効果を実現。

「悪魔の映写室」™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI Co.,Ltd. ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

TECMO



3D COMBUTE SPORTS

PROFILE

nationality: AMERICA. sex: Female. age: 22.
birthday: 6.Desember. blood: O-type.
height: 169. weight: 59.
B.W.H:89.56.89. trade: Pro-wrestler.
a school: Pro-wrestling.
favorite items: Sea Food.
a hobby: Fighting VIDEO GAME.
Cycling.

TECMO
インターネットスタジオ
http://www.tecmo.co.jp
ホームページ開設

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

©TECMO, LTD. 1996

テクモ株式会社
販売部 〒102 東京都千代田区九段北４－１－３４
TEL03-3222-7620／FAX03-3222-7629
大阪支店／06-339-5136
名古屋営業所／052-953-8695
福岡営業所／092-452-6789

闘姫伝承

8人の天使達が今…

闘うために地上に降りた

闘姫伝承　ANGEL EYES　（とうきでんしょう　エンジェルアイズ）

ANGEL EYES

© TECMO,LTD. 1996

TECMO

テクモ株式会社　販売部
〒102　東京都千代田区九段北４－１－３４
TEL03-3222-7620／FAX03-3222-7629

大阪支店／06-339-5136
名古屋営業所／052-953-8695
福岡営業所／092-452-6789

namco
遂に登場!
システム11搭載
DUNKMANIA TM
ダンクマニア
エキサイティング3-D CG
バスケットボールゲーム
イカスぜ、2on2!
キメるぜ、ダンクシュート!
4人同時プレイ可能!
協力・対戦プレイいずれもOK!
CHICAGO
LOS ANGELES
システム11だからできる
スピード感あふれる
パス回し、
ダンクシュートの爽快感!
多種多彩なダンクシュートで、プレーヤーを魅了する!
カキーン!と快音、10周年!!
SUPER
ワールドスタジアム'96 TM
世界最強!?USAチームの登場!
遂に出た!プロ野球OBチームが選択可能!
もちろん'96年プロ野球最新データ満載!
さあ、毎回連続ヒットのスーパーワールドスタジアムシリーズ、
最新の'96は更に面白くなっての登場です。
10打席目の今シーズン、
打ったー!やはり大ヒットー!(間違いナシ!)
*球団名ならびに選手名は、(社)日本野球機構の同意を得ています。
*プロ野球OB選手名は、日本プロ野球OBクラブの同意を得ています。
スウィートランド
SweetLand
ミニ
mini TM
ちいさくなっても、楽しさ満載!
大人気の「スウィートランド」が、
とってもキュートな"ミニ"になって新登場!
いろんな景品使えるよ!
だから広がるバリエーション!
複数設置でインカムアップ!
大好評発売中!
namco
PAC-CAP
痛快プライズマシン!!
ナムコ・オリジナル
150φ
カプセル対応
省スペース!
高収益バツグン!
たたきものといえば
やっぱりこれ!
ワニワニパニック2 TM
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部 (東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部 (大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
©1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
*仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

特　徴

メインモニターにプレイヤーを映し出すCCDカメラを搭載。無軌道走行、12レースごとに走行方向を右回り、左回りと反転できます。

「障害レース」や2カ所のゲートを使用し、短・中・長距離レースを実現！

遊びを超えた、迫力と興奮！

GM

■寸法／W4,900×D3,100×H2,225（mm）■重量／2,008kg■消費電力／3,300W、AC100V■梱包寸法／MAIN CABINET（フィールド）：W3,700×D1,950×H1,050(mm) REAR CABINET（プロジェクター一式）：W2,550×D1,920×H1,400(mm) ROOF（プロジェクター上アンドン）：W1,300×D650×H2,550（mm） TERMINAL CABINET（一組2セット・計6ヶ）：W1,200×D920×H800(mm)

ウィニング・ギャロップ

Winning Gallop

臨場感抜群！

実車取り込みがプレイ意欲をかき立てる!!

新鮮！春・夏・秋・冬 4コース

- 通信機能で最高4人まで同時対戦可。
- 視点は選択可能。
- 新スピーカーシステムによる、迫力サウンド。
- 実車からサンプリングされたリアルなエンジン音。

トヨタ・ニッサン マツダ・ホンダ

■寸法／W1,390×D1,690×H1,980（mm） ■重量／290kg
■消費電力／370W、AC100V

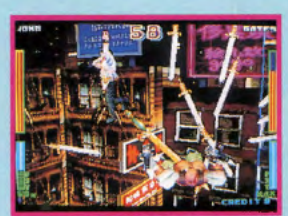
GM

SIDE BY SIDE

サイド バイ サイド

早くも話題騒然！

目も眩む超能力対決。
驚異の空中戦。



サイキックフォース

PSYCHIC FORCE

TG

GM

見やすく鮮明な29インチモニター。より軽く、コンパクトになって、ラクラク設置。

■寸法／W750×D903×H1,450(mm)
■重量／105kg ■消費電力／125W

イーグレットⅡ

メダルコーナーを華やかに演出する2way筐体！

■寸法／W580×D737×H1,597(mm)
■重量／90kg

GM

ジャンリー

あのピエロワールド2に、1番人気の『的当てゲーム』が入って、さらに高インカムだ!!

子供や女性に大ウケなのだ！

シリーズ人気ナンバー1の「的当てゲーム」

■寸法/W1,766×D1,134×H1,949(mm)
■重量/320kg

GM

ピエロワールド2の2

こだわりの大人気シリーズ

●ワールドキャット2●

■サイズ／18～20cm前後・70個入り

GM

株式会社タイトー

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます
© TAITO CORP. 1996

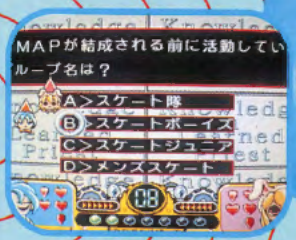
GM販売部	〒243-04神奈川県海老名市下今泉250　TEL(0462)35-9510　FAX(0462)35-5649
TG販売部	〒223神奈川県横浜市港北区高田町50　TEL(045)593-7125　FAX(045)593-7143
本　　社	〒102東京都千代田区平河町2-5-3　TEL(03)3222-4808　FAX(03)3262-0299

クイズ

おまえにPIPONチョ!

（仮称）

えエ～ また格闘オー
ふう～ また しゅうていんぐう
もうつかれちゃった!!



データイーストが送るバラエティークイズでお口直しを!

「クイズ おまえにPIPONチョ!」軽い気持ちで挑戦しよう!

ST-V SEGA VIDEO GAME SYSTEM

画面は開発中のものです。

©1996 DATA EAST CORP.

DATA EAST データイースト株式会社

本　　社：〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17　☎(03)3220-8000(代)
〈コインオップ国内販売部直通／TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032〉
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2-14-22　☎(06) 448-8601

お問い合わせ・ご相談はこちら(販売部直通)へ!

METRO

BAL CUBE
バル・キューブ

急性バルキューブ中毒!?

ふたり同時プレーもええカンジや!

●上司がなんだ！家族がなんだ！
オレはキューブをつぶすんだ!!
そんなあなたのバルキューブ。

業務用
ビデオゲーム基盤

[仕様] 8方向レバー/1ボタン
2人同時プレイ

※画面写真は開発中のものです。

株式会社メトロ
〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目17-18 新大阪ビル東館
TEL 06(370)3790　FAX 06(370)3793

コンパクトクレーンゲーム機

NEO MINI ネオミニ

NEW

高収益の決定版！コンパクトクレーンゲーム機 ネオミニ新登場!!

コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」は、
置き場所を選ばない省スペース設計。
ゲームセンターはもちろん、
あらゆるロケーションで、空きスペースや
デッドスペースの活用を実現し、
さらなる集客・収益アップに貢献します。

ネオミニレッド

ネオミニでは5種類のツメを同梱。
景品に合わせて自由に交換でき、
捕獲率の調整も思いのままです。
●標準爪●平爪●直爪●山爪
●バケット爪(お菓子やキャンディもつかめます。)

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):幅488×奥行518×全高784

アイキャッチ効果バツグン! 選べる6つのカラーバリエーション。

ネオミニグリーン

ネオミニピンク

ネオミニイエロー

ネオミニホワイト

ネオミニパープル

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

NEOMINI専用 好評発売中

ネオミニ Madonna アクセサリー
OP価格30,000円(90個入り)
世界のファッションをリードする女性、マドンナ。
彼女の名前を冠したハイセンスなアクセサリーです。
●パッケージサイズ:2タイプ 5×5×5cmの立方体
7×5.5×2.5cmのリーフレット

NEOMINI専用 好評発売中

SAMURAI SPIRITS マスコット人形
OP価格25,000円(200個入り)
あのサムライスピリッツがマスコット人形に。
ゲームファン必須のアイテムです!!
●サイズ:高さ5cm程度 ©SNK1995

置き場所に合わせていろいろ選べる!

ネオミニ用スタンド(オプション)
本体同様に6つのカラーバリエーションを用意。
(高さ750mmと600mmの2タイプから選べます。)

(POPカードタイプ)
筐体タイトル部を店名ロゴや告知POPに差し替えできます

◆新登場!最新アミューズメントマシンの数々。◆

NEW NEW

スーパーネオ29-CP (POPカードタイプ)
スーパーネオ29-CS (スタンダードタイプ)

スーパーネオ29キャンディ

●29インチCRTカラーモニター搭載
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:120W ●重量:94kg
●外形寸法(mm):幅710×奥行890×全高1,717

NEW

スーパーネオ29-N4

スーパーネオ29ネオジオ4スロット

●29インチCRTカラーモニター搭載
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:120W ●重量:96kg
●外形寸法(mm):幅710×奥行890×全高1,450

NEW

キャンディカプセル

●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:70W ●本体重量:89kg
●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

NEW

ネオ50II

●50インチPTVモニター(2周波数自動切換対応)搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能 ●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:210W ●総重量:300kg ●標準設置寸法(mm):幅1,146×奥行2,000~3,200(調節可能)×全高1,900

※仕様は予告なく変更することがあります。予めご了承下さい。 NEOGEOはSNKの商標です。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(336)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区榴岡4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区藤前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

The Future Is Now
SNK

TM

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
© SNK 1996

出るぞ！'96。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96、この夏開幕！

格闘ファン待望のK.O.F.シリーズ最新作、いよいよアーケードに登場。
今年は、どんなファイターズが旋風を巻き起こすのか？乞うご期待!!

これからの注目株 ABLE ブランド

今、話題のアミューズメントマシン！

パチンコゲームの決定版

DUNK ダンク FEVER フィーバー

盤面いろいろ 楽しさ満点!!

SHOOT

盤面が選べて豊富……
多彩なバリエーション

- フィーバービーチ
- ミスパチプロ
- 黄門ちゃま2
- バトルヒーロー

●製造元：武蔵工業㈱
本体サイズ：W670×D525×H1.785mm

リアルシミュレーション ボウリングゲーム

PRO BOWL
(プロボウル)

お子様から お年寄りまで 体汗、体汗、 また体汗!!

レストラン、ホテル、旅館、スナック、ゲームセンター、デパート、スーパー、ショッピングセンター、遊園地など設置先を選びません。日本国中の様々なロケーションで活躍が期待される新型ゲームです!!

好評発売中

●実用新案（手投げボウリング装置）実願平4-67148
●製造発売元／㈱エイブルコーポレーション
サイズ：H1800×W700×D2780mm 〒 95-5101

NEW FLASH CHANCE
ニュー・フラッシュ・チャンス

オペレーターの皆様のご要望に応え、
ザ・フラッシュ・チャンスが
更にパワーアップ!
売り上げも倍々増!!

景品収納もぐーんと大きく、
楽々交換!
人手要らずのニューバージョン!

デザインは更に洗練!!

好評発売中

〈仕様〉
本体サイズ：W800×D750×H1.800mm
使用景品サイズ：W110×D70×H150mm
製造・総発売元：㈱エイブルコーポレーション

BIG FLASH CHANCE
ビッグ・フラッシュ・チャンス

クレーン機では取れない景品を入れて下さい！
現在、高インカム更新中!!

景品の入れ換えは前面からワンタッチ。女性でも楽々作業できます。

好評発売中

本体サイズ：W1.360×D1.000×H1.930mm
製造・総発売元：㈱エイブルコーポレーション

登録実用新案 7-3006611　　特許　平 7-303756

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

時代を変える！　ロケを変える!!

期待のニューマシン遂に登場！

（株）ワールドワン

KING OF CASINO
BACARA STAR バカラスター

世界のカジノで圧倒的な人気を持つバカラ!
遂にビデオゲームで登場

メインゲーム
数あるカジノゲームの中で最も簡単なゲーム。

スコアシート
今までのゲームの結果が画面表示されます。

ラッキーカード
このカードの時、当たれば各カードの色に合わせた倍率になります。

ワールドカード
特定回数、無条件でダブルアップできるカードです。

メダル場でトレーニング、
ラスベガスでウイン!!

（株）メトロ

METRO
BALL CUBE バル・キューブ

急性バルキューブ中毒!?

ふたり同時プレーもええカンジや！

上司がなんだ！家族がなんだ！
オレはキューブをつぶすんだ!!

バンプレストコーナー

わくわくピングーハンディライト
©1996 EDITOY / MBV

イワトビペンギン
ビーチサンダル&ケース
©POLYGON PICTURES

ちょこメカ倶楽部キーホルダー
©AP. ©Nintendo ©円谷プロ

話題の新マシン。
景品第1弾はあの同級生!

同級生　同級生2

本体サイズ：W705×D500×H1,440mm
発売元：（株）アートプレスト　©elf

ついに登場!!
常識をくつがえす
おもしろ
マシーン登場!!

本体サイズ：W1100×D555×H1800mm
発売元：（株）バンプレスト

価格表示のない景品は@￥500未満です。

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代)　FAX 03(3986)5180

©1996
VISCO CORPORATION

STORM BLADE™

ストーム ブレード

2人協力
プレイ可能

緊急発進!!

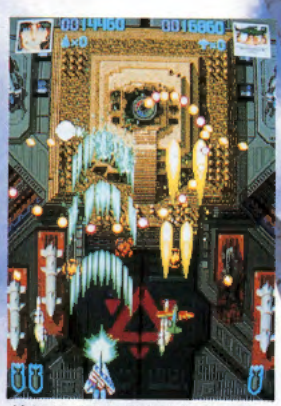
迫力ある現代兵器を演出、
超リアルシューティング

撃って撃って撃ちまくれ！

闇の中から突然現れたのは…

- 攻撃形態の異なる4機の中からセレクト可能
- 臨場感あふれるグラフィック
- キャラクターごとに異なるストーリー展開

くらえ！素粒子ビームキャノン!!



核ミサイルの発射を阻止せよ！

発売日 5月28日(火)

OP価格 ¥138,000(PCB) ¥88,000(ソフト)

低コストで売上倍増！

ソフト交換可能機種

- ●キース&ルーシィ
- ●ドリフトアウト'94
- ●スーパーリアル麻雀PIV
- ●ツインイーグルII
- ●サバイバルアーツ
- ●ハイパーリアクション
- ●機動戦士ガンダム ファイナルシューティング

ロケテストで高インカム継続中!!

Comming Soon!

SSV対応 ソフト交換可能

ばにって!! おじゃまん

SSV対応 ソフト交換可能

雀々しましょ

(仮称)

VISCO ●開発／販売元 株式会社 ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL.03-3554-0121 FAX.03-3554-0150

みんなで楽しめる話題のゲームが新登場!!

新作が続々登場!!

TELEPACHI

パチンコの未来像を先取りしたメダル機

- モニター使用ならではの実機使用では不可能な多彩な演出、設定機能。
- アイキャッチのいい斬新な筐体デザイン
- メダルの連続投入を容易にした投入口の採用
- わかりやすいゲーム性で幅広い客層を獲得しメダルコーナーを活性化
- シリーズによるPCB交換での安価なリニューアル
- 安価なOP価格
- 2WAY方式によるインカムアップ
- BETボタンの採用で連続プレイを容易に、PAYOUTボタンの採用で途中精算可能
- 複数台をリンクしてコーナー形成可能予定

第1弾 雀龍

フィーバー機に麻雀の要素を取り入れたパチンコ。
メインスロットと下に並んだ11枚の麻雀牌との組み合わせで役ができると当たり。リーチになれば待ち牌が表示されるので、麻雀を知らない人でも全く心配ない。盤面に描かれた女の子が動いたり、バックの背景が変化したり、モニターだからできる演出が盛り沢山！

本体寸法／
高さ1780mmX幅550mm
X奥行640mm
重量／85kg
定格電圧／AC100V
単相（50Hz／60Hz）
定格消費電力／240W
（最大電流10A）
モニター／20インチカラーモニター
設置／屋内専用

総発売元

TECMO

テクモ株式会社
〒102　東京都千代田区九段北4－1－33　アイボリービル1販売部
TEL.03-3222-7620　FAX.03-3222-7649
大阪支店　TEL.06-339-5136　名古屋営業所　TEL.052-953-8695
福岡営業所　TEL.092-452-6789

ST-V SEGA VIDEO GAME SYSTEM

カラオケクイズ イントロDON DON!

二人プレイも当然グー!!
ドラマ主題歌や、CM音楽
話題豊富な12のジャンル!!
あなたの記憶に挑戦!!

聞いて答えるカラオケクイズ

イントロを聞いて
わかったら押す！
すばやく答える。
音楽に関する
問題がいっぱい。
友達と、彼氏と、彼女と
盛り上がること
間違いなし。

熱くなるぞー!!

株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一粕谷事業所　東京都大田区東粕谷2-13-1
電話 03(5736)7700（国内販売事業本部）

開発元 SUNSOFT®

サン電子株式会社　サンソフト事業部
東京事業所　〒162　東京都新宿区揚場町1-3グロリアビル5F　TEL.03-3266-8751
名古屋事業所〒460　愛知県名古屋市中区栄3-13-20栄センタービル4F　TEL.052-252-2255

©1996 SUNSOFT

©EXECELLENT SYSTEM LTD

アクアリウム
AQUARIUM™

トロピカルフィッシュがつくりだす色鮮やかなマリンゾーン。

■対戦・乱入可能!
■選択キャラクターは8種類
■アクアボールで大逆転!

NEW

株式会社エクセレントシステム
〒164 東京都中野区弥生町4-34-8東京インテックスビル5F TEL 03-5385-6730 FAX 03-5385-6740

© 1996 PSIKYO

Try to destroy
this insane treachery!
5 fighters in the battle arena!!

戦国ブレード海外タイトル

TENGAI™

海外用総販売元 NSI 株式会社 日本システム
NIHON SYSTEM INC.
日本国東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3ボヌール吉祥寺ビル〒180
VONURU KICHIJOJI BUILDING, 1-2-3 HIGASHICHO,KICHIJOJI
MUSASHINOSHI, TOKYO 180 , JAPAN
TEL.(0422)21-3210 FAX.(0422)21-3483

開発元 彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
株式会社 彩京／京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町55-1 大同ビル5階 〒604
TEL:075-223-3618 FAX:075-223-3638
東京事務所／東京都中央区日本橋人形町3丁目7番13号 日本橋センチュリープラザ901号 〒604
TEL:03-3667-7561 FAX:03-3667-7563

2人同時プレイ
途中参加可能!!

アクション シューティング ゲーム

魔女っ子クララ、ミラクルワールドで大あばれ!!

クラクラ キラキラ 大作戦

TM

©ATLUS 1996

ATLUS 株式会社 アトラス
本社／〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル TEL 03-3235-7971(販売部直通) FAX 03-3235-4109

プリント倶楽部 VOL.4 サマーバージョン ROM

人気はみるみる超加熱！
もちろんインカム大爆発！！

今年の夏はプリクラではっちし!!

6月下旬発売予定
予約受付中

●写真の内容は開発中のものです。

©ATLUS 1996

プリント倶楽部 TM

オリジナルシール プリンター

あると便利な オプションパーツ

専用カーテン
撮影がくっきり鮮明に!

専用台
これで小さなお子様もバッチリです!

©ATLUS 1995

■仕様：W670 × D950 × H2.065mm 約153kg
AC100V 220W 20インチモニター

NEW

お求めやすい
価格になりました

豊富なリーチ目で通常プレイ
でもあきさせません

トレスロシリーズ 第2弾

- 現在、ホールで活躍中のマシンを アミューズメントで。
- 18ヶ月連続人気 No.1 独走中のパチスロを使用。
- スロットカウント・ビッグボーナス表示でプレイヤーにアピール。
- 100円両替機能付・メダル IN メダル OUTタイプ。
- 大当り確率は、6段階に設定可能。
- メダル払い出し枚数（ペイアウト率）も設定可能。
- 将来の盤面リニューアル交換対応。

盤面の種類は豊富に取り揃えています。

■仕様：
W610× D437 × H1.630mm
外部電源仕様 200W 重量 70kg
発売元：(株)アトラス

New Trendy Slot

NEW ふてぶて親子 FUTE BUTE 3

6月発売予定

サイズ 200mm

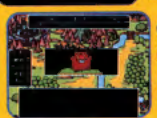
「ふてぶて」の最新作が登場しました!

5×2種 90個入
OP価格￥30.000

業界初プライズ商品最終兵器、大好評発売中！

CD-ROM 第1弾 Vol.1
爆走カーレースゲーム
キコキコ族レース

CD-ROM 第1弾 Vol.2
アクションゲーム
にげろ! どうぶつくん



CD-ROM 第1弾 Vol.3
ロールプレイングゲーム
どうぶつクエスト

わくわく どうぶつ ウォッチング
FUNKY ROLL PLAING COMIC

プライズCD-ROM for パソコン

CD-ROM 3種類 75個入
OP価格￥30.000

●各タイトルとも
●ゲーム ●デジタルコミック
●キャラデータベース付

パッケージサイズ
170×140×35mm

ハイブリッド CD-ROM
Win95 (ウインドウズ) & Macintosh (マッキントッシュ) 対応!

企画開発・製造元 株式会社スパイス クリエイティブ

Copyright©1995 SPICE CREATIVE CO.,LTD.
All Rights Reserved.
Macintosh、漢字トークは、Apple Computer,Inc. の登録商標です。Windows は、Microsoft 社の登録商標です。

ATLUS 株式会社 アトラス
本社／〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル TEL 03-3235-7971（販売部直通） FAX 03-3235-4109

ソニック、対戦アクション界にデビュー！

SONIC THE FIGHTERS™
ソニック ザ ファイターズ

©SEGA 1991, 1996 株セガ・エンタープライゼス

SEGA SPORTS DecAthlete™
デカスリート

陸上10種競技をモチーフにした
3D-CGスポーツゲームの決定版！

©SEGA 1996 株セガ・エンタープライゼス

JET WAVE™
ジェット ウェーブ

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ジェットスキーの操作感をリアルに再現！
新感覚のマリンスポーツゲーム登場!!

コナミ㈱

DUNKMANIA™
ダンクマニア

4人同時プレイ可能！
協力・対戦プレイいずれもOK！

©㈱ナムコ

PRO HUNTER KIWAME
極™

パチプロ
養成マシン!!

㈱サン・ミューズ W670×D535×H1,782(mm)

PROPCYCLE™
プロップサイクル

開発好調！

業界初
新ジャンル！

ペダルを踏み込めば、
ファンタスティックな
世界が広がる！
爽快感100%の
スカイサイクリング!!

筐体・画面写真は開発途中のものです。 ©㈱ナムコ

DXタイプ

ビシバシチャンプ™
ミニゲーム選手権

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

挑戦せよ！
怒涛の17ゲーム!!
対戦せよ！
魅惑の3人プレイ!!

W822×D1,170×H1,690(mm) コナミ㈱

TROCANA™
トロカーナ

皿カプセルが
空中を流れる、回る！
南の島のカーニバル

©FACE/©NMK ₹61-15240 W800×D900×H1,805(mm)

どぼちゃん™

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ひっぱれぐいっちょ、
釣られてどぼんちょ、
イタズラ大好き
どぼちゃんず!!

W475×D550×H1,246(mm) コナミ㈱

夏に最適な
サンリオタフタ
ぬいぐるみ

7月発売予定

©1976,'88,'89,'92,'93,'96
SANRIO CO.,LTD.

サンリオ バルーンキッズ
OP価格 30,000円(80個入)

㈱エイコー

定番!!
おすすめの
一品です。

ダイキャスト スーパーカー
OP価格 6,005円(24個入) having ジャノエンタープライズ

SEGA™

B-075

タマ&フレンズ スポーツバージョン
OP価格 30,000円(96個入)
©1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

タマたちが
得意のスポーツスタイルで登場!!

BANPRESTO

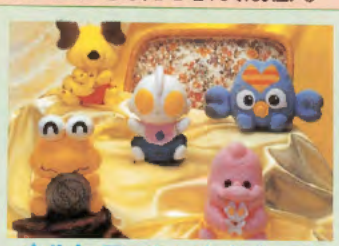
ゆかいな
キャラたちと
涼もう!!

©玖保キリコ・小学館・よみうりテレビ・東映エージェンシー

パケツでごはん ひんやりカップ
OP価格 30,000円(100個入)

BANPRESTO

タオル地、
鈴付きの
かわいい
ぬいぐるみ♥



©円谷プロ

ウルトラマン ベイビーズ
OP価格 30,000円(100個入)

Kyowa

株式会社 共和レジャーシステム
本 社／〒380 長野市若里南市 1062-2
東京営業所／〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷 2-1-8 パルピソン8高橋501
TEL026-227-1301(代) FAX026-227-8871
TEL03-3402-0621(代) FAX03-5474-8778

NLDシリーズ誕生!!

特徴◆ドリンクホルダー、灰皿ホルダー、お客様用チップラックが装備されたゴージャスな造り。◆レザー及びレイアウトの種類が多種多様で、お好みのマルチプルコーディネイトが可能。◆レイアウトに、店名ロゴを入れる事が可能。◆プレイしやすい、実用性に富んだゆったりサイズ。

M·G·M CO.,LTD.

カタログご請求ください。

●東京本社
〒150 渋谷区広尾 2-1-15 マーキスヒロオ
TEL 03-5467-5211(代) FAX 03-5467-5217
●TOKYOショールーム
〒106 港区六本木 3-8-23 ともビル1F
TEL 03-3408-5311 FAX 03-3408-5120
●大阪支店
〒532 大阪市淀川区宮原 2-11-9
白鳳ビル 1F
TEL 06-393-7711(代) FAX 06-399-5235
●HONG KONG BRANCH
1102A,11/F,CENTURY SQUARE,1-13,
D'AGUILAR ST.,CENTRAL,HONG KONG
TEL 852-2536-9031 FAX 852-2536-9181
●SEOUL BRANCH
156-7, SAM SUNG-DONG,KANG NAM-KU,
SEOUL,KOREA.
TEL 82-2-568-1711 FAX 82-2-568-1730
●海外事務所
アメリカ ネバダ州ラスベガス
TEL 1-702-256-8631 FAX 1-702-256-4173

M·G·M製品は、下記の
各社にて取り扱っております。

Bally バーリーサービス株 大阪本社
Bally バーリーサービス株 東京支社
伊勢丹 伊勢丹新宿店
TOY PARK 銀座博品館
TOKYU HANDS 東急ハンズ 各店
株式会社 フェイス

新規事業〈広告代理業務〉の御案内

ADVERTISING

新聞、雑誌、ラジオ、印刷物等

NEWS PAPER, MAGAZINE, RADIO, PRINTED MATTER

株式会社 M·G·M は、
常にお客様の事を第一に考えながら
カジノ用品の総合メーカーとして15年間、
幅広い活動をしてまいりましたが、
この度、更に大きく変貌していく時代に対応すべく、
ソフト&ハード面からのお手伝いに加え、
売上向上に直接つながるお客様のための事業として
広告代理業務を開設致しました。
新聞、雑誌を始め、ラジオ・印刷物まで
リーズナブルな料金にてご提供させて頂きます。
今後とも宜しくお願い致します。

M·G·M

The President M·G·M
Osaka Tokyo Seoul
Las Vegas Hong Kong

新規事業専用

TEL 03-5467-5406 FAX 03-5467-2357

★★★メダルゲームの開拓者★★★

NEW FRONTIER

ニューフロンティア・シリーズ

特許!驚異の新機構・スーパーメッセージ機能が汎用メダルキャビネットの常識を変えた!

スーパーメッセージ機構搭載

特許

あらゆるメダル基板に対応し、メダル投入・払い出し及び各種トラブルを、モニターにリアルタイムに表示する新機構です。従来のメダル汎用筐体の欠点を全てクリアーする事に成功しました。

マシンガンタイプ採用

メダル投入口はラクラク連続投入が可能になった、マシンガンタイプを採用しました。

2WAY方式採用

ベンチタイプで初めて2WAY機構を採用。(オプション)

製造開発販売元

株式会社 太陽自動機 TAIYO JIDOKI CO., LTD.

〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3

TEL.03(5696)5511㈹ FAX.03(5696)5515

販売代理店

株式会社 サン・ミューズ

sunmuse

〒134 東京都江戸川区東葛西6-1-4 セントラルアベニュー401

TEL. 03(5674)2662

FAX.03(5674)2660

sigma® NEW PRODUCTS INFORMATION

人気のミッドスラント筐体に、新顔デビュー!!

MULTI 8 WAYS FRUITS
マルチ・エイトウェイズ・フルーツ

スーパー8ウェイズが装いも新たに…。
3種類のゲームの中から
好きなゲームを選択できます。

MULTI POKER JOKER'S FAN
マルチ・ポーカー・ジョーカーズファン

5種類のポーカーゲームの中から
好きなゲームを
プレイヤーが選択できます。

OP価格：¥580,000　4月発売

<共通仕様>寸法：幅700mm×奥行740mm×高さ1,540mm　重量：90kg

※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

大好評『52J』が、待望の仲間入りをしました。

POKER HD IM/WD 52JP
ポーカー・フリーディール・ツインジョーカーズ・
プログレッシブ

IM（インターミディ）筐体　　WD（ワイド）筐体

大ヒットマシン『フリーディール・ツインジョーカーズ』をプログレッシブ化。簡単なインターフェイスキットをセットするだけで最大32台まで通信可能。また、従来機種からもPCBキット交換、ROMキット交換により安価でバージョンUPできます。**4月発売**

PLANET CAROUSEL
プラネット・カルーセル

廻る世界の七不思議!
神秘のルーレット・ゲームの登場です。

- 数字を使わない、分かりやすいルールのマルチプレイヤーゲーム（メダルゲーム）
- ダブルアップやエキストラボールなど、メインのルーレット以外でもエキサイト!
- フィールド上には世界の七不思議が大集合! アイキャッチ効果抜群です。
- ボールの打ち出しはプレイヤーが行います。誰が打つかはルーレット式のステーションランプで決定、ゲームの前からドキドキです。
- ルーレット盤のポケットは6種類のみ。倍率の低いシンボルほど幅が広くなっています。（＝当たりやすさが一目で分かる!）

OP価格：¥2,980,000　3月発売

寸法：幅1,732mm×奥行1,680mm×高さ2,270mm　重量：420kg

※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

©1999 Sigma, Inc. All rights reserved

株式会社 シグマ

東日本販売部

□本　　社 〒150　東京都渋谷区東3-14-15　MOビル　TEL.03-3486-5751（販売部直通）　FAX.03-3486-5770
□札幌営業所 〒060　札幌市北区北七条西2-6　37山京ビル　TEL.011-728-3341　FAX.011-728-3343

西日本販売部

□大阪営業所 〒532　大阪市淀川区西中島3-12-15　第5新大阪ビル　TEL.06-302-2239　FAX.06-302-1332
□名古屋営業所 〒465　愛知県名古屋市名東区上社2-210　北村第二ビル　TEL.052-779-0921　FAX.052-779-0923
□福岡営業所 〒812　福岡市博多区博多駅東3-11-14　博多第3ムカヰビル　TEL.092-482-2421　FAX.092-482-2442

究極の本格派

Fantasyシリーズ

定番機種プライズマシンを独自の発想で新しく誕生させたシリーズ!!

- ●景品落しアーム自動補正機能付（特許出願済）
- ●景品自動供給機能付（実用新案出願済）
- ●コンピューター制御による様々な新機能が実現!
- ●反転モーター使用により、アームスピードが一定化!
- ●部品の共通化を図る事により、長期使用が可能!
- ●移動用キャスター・固定用アジャスターにより、設置・移動を容易に!

80φ用 景品自動補給装置 別売にて御用意

高級感溢れるデザインだからどんなロケにも対応!

アクリル系ビニール樹脂を熱処理した、コンパネ成型により高級感を確立!

FANTASY SECHS

ファンタジー　ゼックス　6人用
サイズ：W1,804×D1,804×H1,200mm

コンパクトなボディで効率の良い収益率！

SECHSの機能をそのまま受け継いだ、場所取らないスリムな4人用!!

FANTASY VIER

ファンタジー　フィーア　4人用
サイズ：W1,424×D1,440×H1,200mm

ファンタジー・ピッコロ

FANTASY PICCOLO

景品落としゲームの元祖に新星誕生！

サイズ：
W1030×D1030
×H950mm
重量：85kg

- ★親切設計でメンテも簡単!!
- ★便利な最新機能搭載!!
- ★幅広い客層にマッチング!!
- ★場所を選ばないコンパクト設計!!
- ★専用台をオプションで御用意しております!!

専用台を利用しますとコンパネ部がゼックス、フィーアと同じ90cmの高さになります。省スペースで設置場所を選びません。
(専用台高さ350mm)

WeightP

集金業務ならおまかせ！

発売中

SIZE：
W300 × D400 × H150mm

本体価格
¥675,000

ウェッピーの主な特徴

ラクラク・カンタン操作法

- ●親切設計なので不慣れな方も、取説なしで簡単に操作ができます！
- ●液晶ウィンドウに表示される操作に従うだけで操作完了！
- ●様々な種類のデータも指示に従うだけで簡単印刷 OK！
- ●登録する際の数字、文字の入力法は携帯電話と同じ方式を採用！

データ管理は経済的な FD 使用

- ●店別、フロア別などの FD を作成すれば、管理できる台数は無限大
- ●FD1 枚あたり 200 台、1 年間の集金データーを保持可能
- ●FD は 3.5 インチハードフロッピー

便利なメダル預かり機能搭載

- ●集金業務の空時間はメダル計数機として、有効活用できます。
- ●本体正面と背面の 2 ヵ所にメダル枚数を表示。

管理に便利な印刷機能

安価な市販プリンターを接続するだけで印刷機能満載！

- ●日報データを一覧表示
- ●上位、下位機種 20 の集計結果
- ●ロケの売り上げ集計結果
- ●機種別の売り上げ推移状況
- ●指定機種の売り上げ推移状況
- ●登録機種の一覧表示

近日発売

赤外線カウンタ集計システム

データコレクタ

ELA-9601　特許出願中

集金業務ならおまかせ！カウント集計時間を大幅に短縮！

各種 AM 機器の内蔵電磁カウンターを赤外線リモコンにより瞬時に読み取り集計管理するものです。リモコンだから、ゲームプレイ中の筐体も離れた場所から邪魔になる事なく楽々、集計作業が出来ます。

※製品は改良の為予告なく変更される場合がございます。

お問い合わせ
岐阜特機株式会社
岐阜市大菅2丁目78-2
TEL.058-251-0861 FAX.058-253-7109

URBAN アーバンニュース news

即戦力ズラリ勢揃い！

★アーバンは、オペレーターのニーズにリアルタイムでお応えします——。

LAST BRONX 東京番外地

TM

©SEGA 1996

㈱セガ・エンタープライゼス

ALPINE SURFER

TM

アルペン サーファー

©㈱ナムコ

JET WAVE

TM

ジェット ウェーブ

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ㈱

SIDE BY SIDE

TM

サイド バイ サイド

㈱タイトー

UFO CATCHER -21-

UFOキャッチャー21 TM

©SEGA 1996

㈱セガ・エンタープライゼス

ガチャ王

同級生 同級生

発売元:ARTPRESTO

㈱バンプレスト

実況パワフルプロ野球96

TM

東京ドーム公認／© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社)日本野球機構公認 BM BIS プロ野球 公式記録使用
実況パワフルプロ野球'96™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI Co.,Ltd. © 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ㈱

闘姫伝承 ANGEL EYES

TM

テクモ㈱

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

㈱エス・エヌ・ケイ

LUCKY Holder

ラッキーホルダー

㈱トーゴ

イワトビペンギン ビーチサンダル&ケース

㈱バンプレスト ©POLYGON PICTURES

スペシャルセットA

NEW

50個入 OP価格@¥500未満

スペシャルセットB

NEW

100個入 OP価格@¥500未満

ミンクキーホルダーセット

5種類各20個(100個)セット OP価格@¥500未満

株式会社アーバン
〒171 東京都豊島区西池袋3-22-15 大林ビル4F
TEL03(3590)4151 FAX03(3590)0374

フェイスのNewラインアップ。

新登場！

設置場所を選ばないコンパクトさ。ターゲットを選ばないゲーム性。

はっぴーぴえろ
Dream rail 2

主な特長

- コンパクトでアピール性の高いデザイン。
- 単純明快なゲーム性。
- 高インカム、高リピート性。
- 16台まで通信接続可能。
- 専用景品払出し装置付。

仕様

●外形寸法：1650(H)×450(W)×560(D)mm※(H)は本体1500＋上部プレート部150mm●カプセルストック容量：専用カプセル(φ92)50個●セレクター：¥100、¥200、プレー数設定可(¥100→2000枚)●消費電力：8 W(外部電源方式)

※改良のため予告なく仕様・デザインを変更する場合があります。

©FACE/©NMK
〒61-15240

専用景品も同時発売。あらゆる層のお客様にアピール！

専用景品

持つ人に素敵な毎日。開運のピエロ新登場！ はっぴーぴえろ

※全てのカプセルに効能書がついています。

©FACE/©CHESS

専用景品

あのダッコちゃんがファミリーで新登場！ ダッコちゃんファミリー

※全てのカプセルに効能書がついています。 ※写真は商品のイメージイラストです。

FACE 株式会社フェイス
〒164東京都中野区弥生町1−9−8
TEL.03(3372)7766(代) FAX.03(3372)7855
TEL.03(3372)7676(AM販売部直通)

商売繁盛アイテム続々登場!

まねき猫ファミリーPV新登場!

おみくじが付いて、ご利益グ〜ンと充実!!

運勢バッチリ判断

※全てのカプセルに効能書とおみくじがついています。©FACE/©CHESS

新発想プライズマシーン新登場

大好評御礼

皿カプセルが空中を流れる、回る!

南の島のカーニバル「トロカーナ」

客層を選ばない単純明快なゲーム性と

新機構が高収益と省力化をを両立!

4台ネットワークでアーム調整自在/確立アップ!

●外形寸法:1805(H)×800(W)×900(D)●ストック容量:自動供給ストッカー部22個φ75/筐体内部約50個(φ75)●セレクター:¥100、¥200プレー数設定可●消費電力:200W●電源電圧:単相交流AC100V50/60Hz●金庫容量:100円玉一約2000枚●重量:約140kg

©FACE/©HMK

〒61-15240

ご利益充実!

七福神おみくじがカプセルイン!インカムアップ間違いなし。

わしらの体長60mm

※全てのカプセルに効能書とおみくじがついています。©FACE/©CHESS

クリスタルキャメル等にもピッタリ!

ポリストーン製ミニ七福人

ディスプレイ台もご用意しました。

インカム更新中!

すごろく(+ルーレット)ゲーム

ハッピー七福神

「ねこすろ」に続く超絶ゲーム第2弾

©FACE

●外形寸法:1650(H)×600(W)×600(D)mm
●重量:60kg ●電源電圧:単相交流AC100 50/60Hz ●消費電力:65W
●景品容量:φ75 カプセル:100個

※デザイン・仕様を改良のため予告なく変更することがあります。※φ75カプセル数により、上記の限りではありません。

パチンコファンを釘づけ

パチンコグッズ第1弾

SANKYOの名機シリーズ

ぴったり 1/13 サイズ

21アイテム

75φカプセル対応

パチキー

裏面には各機種データ掲載。

FEVER CLOCK パチンコ時計

パチンコグッズ第2弾

全7アイテム登場!!

1フィーバービーチ
2フィーバーネプチューン
3フィーバーウォーズⅠ
4うちのポチ
5影丸Ⅰ
6フィーバークイーンⅡ(新メラ)
7フィーバーパワフルⅡ

クレーン機対応専用パッケージ入

ぴったり 1/5 サイズ

サイズ75(W)×103(H)mm

©SANKYO

ディスプレイ効果抜群!!

振動で目が光るから、ゲームの楽しさ倍増!!

フラッシュゴジラ

お散歩のおともに、家の安全グッズにも!!

クレーン・スコープキーホルダータイプ

©FACE/©CHESS

価格表示のない景品の価格はOP価格@¥500未満です。

FACE 株式会社フェイス

〒164東京都中野区弥生町1−9−8
TEL.03(3372)7766(代) FAX.03(3372)7855
TEL.03(3372)7676(AM販売部直通)

HUMAN AMUSEMENT
HUMAN

新発売

ACTION

FUNKY PUMP!

ファンキーポンプ

プライズ+カーニバルのハイブリットマシン!!

誰にでも簡単!

空気を入れる要領で景品をGET!

カプセル100φ対応

●外形寸法：幅800mm×奥行き1,310mm×高さ1,990mm ●重量：約110Kg ●消費電力：150W ●料金設定：100/200円切り替え
※仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。

バーチャルサウンドホラー

絶好調

VR SOUND FORTUNE 4人プレイ可

グランディッシュの食卓

交換ソフト第1弾
『ゾンビ達の狂宴』

交換ソフト第2弾
『破約の代償』

●設置方法：ノックダウン方式による現地組立 ●外形寸法：幅3,520mm×奥行き3,150mm×高さ2,600mm ●プレイ可能人数：4名(連結時8名) ●オペレーター：1名 ●外装：外装2面仕上げ ●増設：2台連結可能 ●プリント用紙：専用カット紙使用(A4) ※仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。

ヒューマン株式会社
HA営業部／本　社　〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
Tel. (0422)70-7000 Fax. (0422)70-7790

インターネットホームページアドレス　http://www.human.co.jp
Nifty Serve　GO SGAMEVB　ヒューマン会議室 に情報を公開しています!

V.R.SOUND

絶好調

3Dサウンドホラーハウス

- 安定した人気のお化け屋敷をグレードアップ
- ワイヤレスヘッドホンによるリアルな音響
- 随所に新感覚！閃きを感じさせる演出効果の数々

ただ今、全国的に設置ロケーションで
大行列バク進中!!

新発売

バーチャルラブテストマシン
二人の愛を暴く

V.R.SOUND　FORTUNE　2人プレイ可

ストーリーは豪華全10タイプ内蔵!!

1~2名が3Dサウンドによるストーリーで様々な
架空のシチュエーションを体験します。
その際の心の動揺を検出し、隠れた人間性について
判定を下す……というマシンです。

●外形寸法：幅1,080mm×奥行き1,200mm×高さ1,990mm ●重量：約110Kg ●消費電力：100W ●料金設定：1プレイ400円（工場出荷時）設定金額はディップスイッチにて変更可能 ●プリント用紙：専用ロール紙使用、カットサイズA4（1ロールあたり約260プレイ）

※仕様及び外観は改良のため
予告なく変更することがあります。

HUMAN AMUSEMENT
HUMAN

FUJI DENKI

ターフ チャンピオン

TURF CHAMPION

過去の常識を破った!!
中型クラス競馬マシン
OP価格 798万円で
6月中旬 新発売!!

ターフに馬の足音が響く時、新しいチャンピオンが生まれる

これがウワサの 大迫力!コンパクト型 オープンコースダービー!!

TURF CHAMPION(ターフ チャンピオン)の特長

- 実際の競馬をリアルに再現した本格派。直線の叩き合い、抜き方など、TURFを駆け抜けるリアルな馬たち。
- 左回り、右回り、短、長距離の充実のレース構成。
- それぞれ個性的な名前と走り方を持った64頭の出走馬データ。
- フィールド内にパドックを配置。レース前には本馬場入場シーンも。
- ステーションは6席で各々特長ある予想屋と予想資料画面。

仕様

寸法:W2100×D2390×H2100mm
重量:1000kg
消費電力:1.4KW(MAX 1.7KW)

発売元:
株式会社ユウビス

ピエロ

PIERROT

2WAY方式を採用
SCロケで大人気!

SCロケで常に高インカムのメタル・コイン2WAYタイプ。
ラッキーチャンスでボーナス狙い。ほほえむピエロがお客を呼ぶ。

仕様

寸法:W500×D500×H1800mm
重量:60kg
消費電力:60W(MAX 120W)

ドリームライズII

DreamRiseII

新発売

プレイヤー主体のNEWタイプ平面スロット。
虹色の観覧車を止めるタイミングが勝負の決めて

仕様

寸法:W520×D550×H1700mm
重量:71kg
消費電力:62W(MAX 220W)

アルカード

ALUCARD

ダイスゲームにルーレットを加味。
スリル満点。一度遊ぶとやめられない。

仕様

寸法:W520×D550×H1700mm
重量:78kg
消費電力:70W(MAX 220W)

●仕様は改良のため、予告なく変更する場合がございます。

製造販売
富士電子工業株式会社

本社:〒272 千葉県市川市大洲3-15-3
TEL.0473-79-0222 FAX.0473-76-1900

THE 野球拳

株式会社 NEW ジャトレ
03(3239)4731

ナイト市場(バー、スナック)で高インカム!!
大型金庫ボックス(20~40万収納可)も台兼用型で完成!!

商品用メダル払い出し可能

ミニカウンタータイプ

マルチメディアCDI採用

ナイト&単品ロケ向け

W340/D270/H300mm

CDIキットのご案内

格安で簡単
最新システム
変更可能!!

- アップライト型ワンタッチで改造キット¥25.000
- アストロ筐体わずか30分で改造完了
- 各社筐体が簡単に『THE 野球拳』に変身!!

ゲーム時間を1回2分に短縮。
回転率アップで売り上げも大幅に増加!!

キット価格¥238.000

超

I'MAX

カルトネーム™

開

カルトネームは、自分の願いを叶えてくれる改名を教えてくれる占いゲームです。
その名を、名刺にしたり、まわりの人達に呼んでもらうことにより効果が発揮されます。
監修には、姓名学会の第一人者、中山雲水氏が担当。
鑑定は、カルトネームの理論にもとづいた確かなものです。
結果は、選択した項目別に詳しく明記されプリントアウトされます。

実用新案登録出願中
用紙取り出し口
鑑定結果の用紙取り出し口を、上部に設置　自然な姿勢のまま用紙が受け取れます

画面
名前を入力するゲーム内容のため画面角度を配慮　周囲のお客様には見えなくなっています

実用新案登録出願中
FOLS
(Floor On Lighting System)
足元を照らすフロジェクターライトを装備し、カルトネームのロゴを照射します

超

盤面部分は大人気・最新CR機（CR黄門ちゃま2、CRスーパーダンク、CRサイころん・・・）を続々投入。もちろん確率変動機能付き。

OP価格
¥780,000

好評発売中!!

仕様
電源電圧：AC100V
消費電力：180W
外形寸法：幅750mm奥行950mm
高さ1,947mm
重　量：120kg

©1996 I'MAX ALL RIGHTS RESERVED

勝利の方程式！大当たり回数、現在のデジタル回転数を表示。大当たりへの期待はいやが上にも高まる。

筐体デザインのモチーフは50・60年代アメリカンジュークボックス。最も輝かしい時代のアメリカンテイストを現代に再生。飽きのこない時代を越えたスタイル。また完全板金による高精度、高剛性の筐体は、超長期稼働を前提としたもの。

運

パチンコの持つ普通の面白さをアメリカンポップに凝縮。
これまでになく“おしゃれ”で“洗練された”形にまとめてみました。
盤面部分にはホール現役大人気中の最新CR機を、速攻“大出血”投入！
男性客ばかりかカップル、女性客へのアピールも抜群！！

完全板金筐体で
この価格！
¥368,000
(OP価格、盤面込み)

仕様
電源電圧：AC100V
消費電力：200W
外形寸法：幅750mm奥行610mm
高さ1,900mm
重　量：88kg

HYPER-EX

STANDARD&EXCELLENCE

玉

出

※写真の画面は「CRスーパーダンク」のものです。

株式会社アイマックス
アミューズメント販売部
〒144　東京都大田区西蒲田5-9-13　TEL 03-3737-0041　FAX 03-3737-0044
本社　〒144　東京都大田区西蒲田7-26-11　ツキムラビル西蒲田　TEL 03-3737-2221 FAX 03-3737-2210
※仕様は予告なく変更することがありますので予めご了承ください。

新製品

変わるゲームがビシバシ変わる！
マルチバトルクイズ

めざせスーパースター
今度は君がタレントだ！

©1996 Nakanihon, Inc. Nagoya Japan.

パネルバラエティー
赤マル上昇 ドントアール

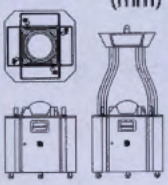
好評発売中

ダブルチャンスィング
DoubleChancing™

女性を魅了するオシャレで
艶やかなメタルゲームです。

●2個のボールでアップテンポなスーパールーレット!
●単勝・連複でダブルのチャンス!
●ODDS MAX 80倍の魅力!
●最大1000PTSのボーナスで最高の盛り上がり!

二面図 1/100 (mm)



▲ロケーション風景

※ルーフイルミネーションはオプションです。

寸法：W&D1,000／H1,200mm
(ルーフイルミネーション付：W&D1,000／H2,190mm)
重量：120kg（ルーフイルミネーション付：146kg）
消費電力：190W MAX 560W（ルーフイルミネーション付：320W MAX690W）
使用電源：AC100V 50/60Hz
メダル収納枚数：1,600枚／ホッパー内1,000枚×4／オーバーフロー内 3,000枚×4

大平技研工業㈱製 PRODUCED BY jas

好評発売中

超人気！リプレイ誘う、
クレジットタイマー

㈱ダイナックス

◆ SPECS ◆
・麻雀ハーネス ・コインプール
・メインボード ・クレジットタイマー

製品は改良のため予告なく変更する場合がございます。

好評発売中

各ロケーションにて
爆発的インカムを記録！
ビデオスロット
最終形態！

複数設置で効果倍増！

©1996 EXCELLENT SYSTEM ALL RIGHTS RESERVED.
㈱エクセレントシステム製

PRODUCED BY jas

景品の事なら全ておまかせ下さい！掘出し物から全メーカー商品取扱い

好評発売中

ウゴウゴルーボー

ウゴウゴルーボーJr

特許出願中
寸法：W1250／D900／H1120mm AC100V 50/60Hz 消費電力93W
大平技研工業㈱

特許出願中
寸法：W500／D900／H1500mm AC100V 50/60Hz 消費電力40W 大平技研工業㈱

新製品

ふてぶてシリーズ入荷！

ふてぶて親子 FUTE BUTE3
5×2種 90個入
OP価格 ￥30,000

㈱スパイスクリエイティブ

海外全域輸出入、全メーカーの新製品から中古機売買、下取り、店舗オープンのご相談まで…

We sell!, We Inform , We Act and You Get.

株式会社アーク
ARK, Inc.
〒333 埼玉県川口市芝樋ノ爪1丁目7番55号
TEL 048-268-2868(代) FAX 048-262-1067
7-55, 1-CHOME, SHIBA-HINOTSUME,
KAWAGUCHI-SHI SAITAMA-KEN JAPAN 〒333

ゆうず 遊S

ホンダバイクTシャツ

©1996 本田技研工業㈱

4種100枚各ＰＰ袋入　30,000円

●実用性も抜群！最高の品質を追及のTシャツ。市販品にも負けません。

Bigわんわん〈試作品〉

3種96個　36,000円　(6月末発売)

CUTIEタオル (340×360mm)

8種100個　33,000円 (6月上旬発売)

マリンアニマル

5種100個　33,000円

(6月下旬発売)

●ラッコ、ペンギン、カメ、イルカ、クジラの5種類。笛付きで握ると鳴きます。

ファミリーアニマル

9種90個　30,000円 (6月中旬発売)

マリンアニマルキーホルダー

5種250個　45,000円 (6月下旬発売)

●マリンアニマルの5種類が小さくて可愛いキーホルダーに。小さくても笛付きで握ると鳴きます。

キャッチャーシリーズ

(試作品)

●コインを入れるとメロディーが流れます。

トム&ジェリー

ミュージックトイレットペーパーホルダー&ティッシュボックスセット

4種100個　36,000円

©1995 TURNER ENTERTAINMENT CO, ALL RIGHTS RESERVED.

SPORTS CLOCK

4種80個　32,000円

〈試作品〉

初夏の足音が聞こえますか？夏が来れば思い出すのは何でしょう？
思い出すならナビスにしましょ。暑ぅ～い夏もナビスと乗り越えよう

今月も新商品
続々登場でござる!

〈試作品〉

掌に磁石があってメモを貼り付ける事ができます。可愛さ満点・実用度満点!!

くっつくんでござ〜る
M² メッセンジャーモンキー
4種96個　33,600円
6月末発売

〈試作品〉

おつかいワンワン
上の写真は試作品です。
喰わえているカゴは右のように籐製になります。
5種96個　28,800円
6月末発売

X-ファイル
7種 21アイテム　84個　37,800円
6月末発売

ゆったりリビング
チェアーベアー
(試作品) 7月発売予定

ヒロミチナカノタオル (340×360mm)
6種 100枚　各PP袋入　30,000円

パドワイザータオル (340×360mm)
5種 100枚　各PP袋入　30,000円

Dogシリーズタオル (340×360mm)
4種 100枚　各PP袋入　30,000円

NEWセンサー内蔵アイテムデビュー!
(試作品)光センサーを内蔵していて人が近づくと鳴きます。

小型ポーチタイプDog ジッパードッグ
5種 100個　29,000円
●おなかの袋に、なに入れる?

スタンドライト付きぬいぐるみ ただいま勉強チュー!!
4種 96個　34,500円
●しっぽのライトで勉強しよう!!

パステルボールクォーツ
10種 70個　30,000円
●ライトな感覚がグッドなクォーツ。

100φカプセル用景品
9種 100個　30,000円
●高級感を選りすぐったハイグレードセット

企画製造・総発売元
NAVIS ナビス産業株式会社
本社：〒593 大阪府堺市草部119番3号
TEL.0722-72-5933 FAX.0722-72-5934

夢ランド創造

TASKO

わんぱく工場Ⅱ
WANPAKU FACTORY Ⅱ

すべり台つき、アスレチック感覚のボールプール

●SIZE:(mm)
W6,900×D5,750×H2,650 ●消費電力:150W

FUAFUA® フアフアスライダー
FUAFUA SLIDER

キッズ達のお気に入り!
フアフアシリーズにBIGな
スライダーが新登場です

●SIZE:(mm)
W5,072×D8,073×H6,327 ●消費電力:1kW

レインボーグラス
Rainbow Glass

虹色に光る
たくさんのグラス

ボールを投げ入れ
景品を
Get!!

●SIZE:(mm)
W900×D1,800×H2,077 ●消費電力:300W

ミスター カップ イン
MR. CUP IN

景品取り出し機構付

ホールインワンできる
プライズゲーム!!

SIZE:(mm)
W700×D1,500×H1,900
消費電力:150W

ニューサーカスホイールⅡ

4人用

カラフルな筐体、係員
不要の輪投げゲーム機

リング・景品取り出し機構付

SIZE:(mm)
W2,880×D3,280×H2,630
消費電力:1kW

ダブル プライズ
BASKET STADIUM バスケットスタジアム W・P

イルミ・音声・BGM付
対戦プレイ用

大好評!!
景品が出る
ニュータイプ

景品取り出し機構付

SIZE:(mm)
W1,350×D2,400×H2,500
消費電力:260W

SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社

東京営業部／〒113 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741㈹
大阪営業部／〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4 ☎06-303-7531㈹
福岡営業部／〒810 福岡市中央区清川1-7-12大戸ビル5F ☎092-524-8006㈹

※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承下さい。 ©TASKO

今がチャンス!!

大出血

下取りセール堂々展開中!!

めざせ インカムアップ!
新機種を導入したいが、スペースがない!

めざせ インカムアップ!
新しい機械と古い機械を、別々の業者と交渉するのが面倒だ!

めざせ インカムアップ!
新機種を導入したいが、安く下取りされたくない!

トーワジャパンでは、下取りセールを実施!
このようなことでお悩みのオペレーターを強力にバックアップ。

期間中、当社から新機種をご購入のお客様には、
中古機・不用機、なんでもかんでも下取り致します。

今すぐ、お電話で!! 担当者がすぐお伺いします。

03-5351-9751

下取り方法・お支払い方法など、何でもお気軽にご相談ください。

対象機種/(株)トーワジャパンが扱う全商品。　期間/平成8年6月1日~8月31日まで。

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164　東京都中野区本町3-31-11　シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9751 FAX 03-5351-9752・9753

Noriko Sakai Posters Paradise

COMING SOON ・ COMING SOON ・ COMING SOON ・

完全撮り下ろし
7月初旬
発売決定!
限定発売
要予約

景品ポスターいよいよ登場!!

酒井法子

●B2ポスター9種類、等身大ポスター2種類、計200枚(紙管入)、ディスプレーポスター1枚付

© Sun Music / SHIN INTERNATIONAL

※当商品にはグレードアップシートは含まれておりません。

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区本町3-31-11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9751 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。／価格表示のない景品は@￥500未満です

SEGA

PARADISE CARRY

パラダイスキャリー

プライズマシンに大旋風 !!
—大センセーション

この１台が売り場に大革命を起こす !!

デザインは？

際立つカラーリングと
目立つイルミネーション！！

景品のディスプレイは？

業界初。景品陳列棚が自由にレイアウト可能に !!

また、カプセル、チェーン一切必要なし!!

気になる値段は？

なんと、みなさんが
納得のいく低価格！！

ゲーム内容は？

単純明快だが何度もチャレンジしたくなるゲーム性!!

BGMは？

あらゆるロケ、どの季節にも
合うデモ４タイプ。
ゲーム中４タイプを用意!!

実用新案申請中

企画・開発・製造／ SEGA™

株式会社 セガ・エンタープライゼス

プライズマシンはここまで進化した !!

予約殺到中 !! ご注文はお早めに !!

仕様／
寸法：幅 800mm ×
奥行 820mm ×高さ 1,900mm

VEGAS PARLOR®

ベガスパーラー®

パチンコゲームの

革命機登場

「AOU' 96」で、大好評 !!

- **新感覚のメダルプッシャー機、堂々デビュー！**
- **パチンコ玉を打てば打つほどチャンスは倍増！**
- **プッシャーゲームの持つ運の要素をクローズアップ！**

遊び方

通常のパチンコ同様にプレイするたけ。
玉が入賞口に入れば、メダルがプッシャーステージに払い出されます。

PAT. PEND.（特許出願中）

●外形寸法：幅 1,215mm ×
奥行 900mm ×高さ 1,811mm

※商品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

企画開発・製造元／（株）アイピスコーポレーション

■販売元

TOWA

株式会社 トーワジャパン

〒164 東京都中野区本町3-31-11 シルクビル5・6F

TEL 03-5351-9751 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。／価格表示のない景品は@￥500未満です

対戦アイドル麻雀 ファイナルロマンス2

手描きセル 全6種
印刷セル 全12種

手描きセルは1500枚限定&
シリアルナンバーつきの超プレミアムアイテムです!! ©VIDEO SYSTEM

当たればファイナルロマンスのセル画を払い出し、
さらに、大当りなら手描きセルが!!

その他、人気キャラクター続々準備中。

売れ行きバツグン!!

セル倶楽部

ファン待望の
オリジナルセル続々登場で
ハイインカム&
ロングセラーを保証!

絶賛発売中

<仕様>寸法：幅694mm×奥行515mm×高さ1,458(+220)mm
重量：80kg　消費電力：120W 最大200W

B2ポスター&等身大ポスター

大当りは等身大ポスター

好評発売中

ファイナルロマンス2
©VIDEO SYSTEM

スーパー
リアル麻雀P-V
©SETA Co., Ltd.

近日発売

アーケード
人気No.1ゲーム

©VIDEO SYSTEM
／すぎやま現象

ポスターパラダイス

絶賛発売中

アイキャッチ抜群の大型全面パネルは
キャラの変更も簡単に可能で、
長期に亘り高インカムが期待できます。

©イエローキャブ／VIDEO SYSTEM

<仕様>寸法：幅880mm ×奥行515mm×高さ1,450mm
重量：約90kg　消費電力：最大150W　〒91-54248

★景品ポスター★ タレントシリーズ登場!

※上記商品にはグレードアップシートは含まれておりません。

好評発売中

ロケに旋風! 超強力マシン
インカムランキングを席巻!

<仕様>寸法：幅1,000mm ×奥行3,000mm×
高さ1,900mm（奥行きは1,400mm+850mm+750mm
に3分割可能）重量：約250kg　消費電力：600W

World Cup PKII

ワールドカップPK2

デザイン一新、コンパクト、
しかも価格は大幅ダウン。
さらに対戦機能
(PK合戦)が加わり、
面白さ倍増!

好評発売中

★旧モデル用対戦バージョン拡張キット同時発売

<仕様>寸法：幅1,200mm ×奥行1,960mm×
高さ1,920mm　消費電力：280W
企画開発・製造元：㈱フレックス

GOLDEN HAMMER

好評発売中

★ゴールデンハンマー★

狙った景品めがけ、
ハンマーを叩け!
プレイヤーを熱くさせる
シンプルプライズゲーム
絶賛発売中!!

φ150カプセル対応

<仕様>
寸法：幅850mm ×奥行950mm
×高さ2,385mm　重量：約180kg
使用カプセル：直径150カプセル 消費電力：120W
景品収容容量：40個（前面ディスプレイ部含む）

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164　東京都中野区本町3-31-11　シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9751 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。／価格表示のない景品は@￥500未満です

SEGA™ 話題のセガ商品が勢揃い!!

ポケットフレンド 怪盗セイント・テール

©立川 恵・講談社・ABC・電通・TMS

大当りでハンカチを、当たりならティッシュを払い出し。

人気アニメを採用した、ハンカチとティッシュのプライズマシン。

絶賛発売中

＜仕様＞
寸法：幅700mm×奥行650mm×高さ1,550mm
プライズ容量：ハンカチ100枚／ティッシュ400枚
重量：約140kg　消費電力：35W
㈱セガ・エンタープライゼス製

文(ぶん)・倶楽部(くらぶ) 怪盗セイント・テール

©立川 恵・講談社・ABC・電通・TMS

業界初、ドットマトリックス採用のスロット画面が目を引きます……景品はカンペンと定規で、ハイインカムが期待できます。

絶賛発売中

＜仕様＞
寸法：幅500mm×奥行500mm×高さ1,400mm
重量：約90kg　消費電力：最大約70W
プライズ容量：カンペンケース600ケ／定規400枚
㈱セガ・エンタープライゼス製

ジャンケンマグネっち 怪盗セイント・テール

©立川 恵・講談社・ABC・電通・TMS

3回勝負のじゃんけんに勝つと、人気キャラのマグネットシートが当たる！

ナレーションはTVアニメの声優スタッフを起用!!

絶賛発売中

＜仕様＞
寸法：幅500mm×奥行520mm×高さ1,450mm
プライズ容量：専用「マグネっち」300枚　重量：50kg
消費電力：最大80W
㈱セガ・エンタープライゼス製

スパイラルタワー DX

バージョンアップでお客様に好評の演出効果がグーンとアップ!!

景品カプセルはφ75&φ100混合OK！

音声と効果音で楽しさ十倍
カプセル自動補給機で高インカム
カラーライトで景品の魅力アップ！
アームのポーズ機能で景品狙い打ち！

＜仕様＞
寸法：幅1,500mm ×奥行1,500mm×高さ1,750mm　重量：約160kg
消費電力：300W　㈱タカラアミューズメント製　特許出願中

ふりかけどんどん

誰でも楽しめるルーレットゲーム

当りはふりかけ。大当りはラバーキーホルダー、または、きらキャラカード電卓！

＜仕様＞
寸法：幅450mm×奥行470mm×高さ1,400mm
重量：約70kg　電気関係：AC100V 50/60Hz　消費電力：50W
発売元：㈱タカラ　©TAKARA1995　ことぶきつかさ

ちびまる子ちゃん まる子のシャッターチャンス

©さくらプロダクション／日本アニメーション1995

まるちゃんを撮れればゆかいなビッタリバンを笑顔のまるちゃんなら、大当りオリジナルハンカチを払い出します。

＜仕様＞
寸法：幅450mm×奥行510mm×高さ1,500mm重量：約70kg
電気関係：AC100V 50/60Hz　消費電力：97W　発売元：㈱タカラ

SEGA™ プライズコーナー

話題の新商品がぞくぞく！クオリティーの高いプライズにわくわく!!

6月発売予定　これらはほんの一例です。

B-075（合計 96 個入）

プッシャー推奨

タマ&フレンズ スポーツバージョン
©1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

D-298（合計 80 個入）

森永 お菓子なレイングッズ
©MORINAGA & CO., LTD.

D-303（合計 100 個入）

プッシャー推奨

ヒストリックカー ジグソーパズル
©AKIRA WATANABE

D-305（合計 80 個入）

バーチャファイター タペストリーVer.2
©SEGA 1994,1995

V-085（合計 50 個入）

ジャンボ おやすみアニマル
©SEGA TECH

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区本町3-31-11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9751 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。／価格表示のない景品は@￥500未満です

DISNEY CHARACTERS PRIZE COLLECTION

Fantasy Amuse
ファンタジーアミューズ

DISNEY CHARACTERS PRIZE COLLECTION
ディズニーキャラクター プライズコレクション

7月発売予定
101匹わんちゃん ぬいぐるみ
B－080 しぐさが可愛い小犬たち。
魅力いっぱいの仲間たちが勢ぞろい！
（80個入）

7月発売予定
ミッキーマウス Tシャツ
D－323 今人気のオールドタイプのミッキー、
そんなミッキーが
プリントされました。（80個入）

7月発売予定
不思議の国のアリス アクセサリー&アクセサリースタンド
D－327 オシャレ感覚いっぱいのアクセサリー。
ドレスアップのワンポイントに！
（80個入）

7月発売予定
ピノキオ デスクアクセサリー
D－328 ゆかいなピノキオとその仲間たちが
デスクまわりを
より楽しくするでしょう！（80個入）

7月発売予定
- ミッキーマウス Tシャツ
- ディズニーキャラクター ひえひえマグ
- ミッキーマウス サマーグッズ
- 不思議の国のアリス アクセサリー& アクセサリースタンド
- 101匹わんちゃん ぬいぐるみ
- ピノキオ デスクアクセサリー
- ディズニーキャラクター クロックシリーズ3

ぞくぞく登場 ファンタジーアミューズの仲間たち！

8月発売予定
ノートルダムの鐘 タオル
この秋公開予定の
第34作目
ディズニーの
長編アニメーションを
一早く商品化しました。
（80個入）

D－331

8月発売予定
ディズニーキャラクター マスコットシリーズ1
D－329 ミッキーをはじめ、ドナルド、
グーフィーなどが、
小粒で可愛いマスコットで登場！
80SET（1SET 2個入）

8月発売予定
7人のこびと インテリア グッズ
可愛らしい
7人のこびとたちが
お部屋を飾ります。
（80個入）

D－333

8月発売予定
- ディズニーキャラクター マスコットシリーズ1
- ミニーマウス キッチングッズ
- 7人のこびと インテリアグッズ
- ダンボ トラベルグッズ
- ノートルダムの鐘 タオル
- 101匹わんちゃん バス、トイレタリーグッズ
- ドナルド&デイジー カーグッズ

SEGA ©Disney Enterprises, Inc.
本商品はウォルト・ディズニーエンタプライズ株式会社との契約により、
ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区本町3－31－11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9751 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。／価格表示のない景品は@￥500未満です

7月上旬
発売予定

予約受付中!!
お早めにね♥

フラッシュペンギン

ゆらすと～～
光が点滅するよ～～

目がすわってても
かわいいよ！

ファッションリング

OP価格 ¥29,800
1カートン 60個入り

発売中

高級感あふれるアイテム。
ケースも中身も本格派。

野性の王国キーホルダー

OP価格 ¥30,000
150個入り・全15種類アソート

発売中

好きな動物と一緒に
お出かけしてね♥

AKO 新登場 おっとっと つりゲーム
© MORINAGA & CO.,LTD.

「おっとっと」の
パッケージデザインで、
集客効果絶大!!

遊び方

- ターンテーブルの上のほしい景品の近くにつりざおを、右か左に動かします。
- タイミング良くおろしますと、景品をつることができ、景品が払い出されます。

(仕様)
サイズ：800(W)/1020(D)/1565(H)mm
重量：80kg
使用電源：AC100V 50/60Hz
消費電力：50W

OP価格 ¥298,000

製造元
上尾工業株式会社

アイキャッチも、
楽しさも

無限大!!

景品指定ゲーム機 ドアレット

DOORLETTE

遊び方

- お金を入れて、景品を選んで下さい。
- 赤か青の選択ボタンを押すとルーレットが回転し始めます。
- シーソーボタンの操作により選んだ色にルーレットが止まれば当たりです。

(仕様)
サイズ：1500(W)/600(D)/1800(H)mm
重量：160kg
使用電源：AC100V 50/60Hz 消費電力：150W

OP価格 ¥829,000

企画・製作
株式会社ダイワ

お問い合わせは… フリーダイヤル 0120-097-530まで お気軽にどうぞ

FAXインフォメーションサービス03-3377-8747

UEP SYSTEMS, INC.

株式会社 ウエップシステム

本社／〒160 東京都新宿区西新宿3丁目8番5号
TOKYO OFFICE: 8-5,3-Chome,Nishi-Shinjuku-ku,Tokyo 160 Japan

TEL 03-3377-8711
FAX 03-3377-1120

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。

話題の
商品
続々
登場!!

人気絶頂
セーラームーンに
新シリーズ遂に登場
美少女戦士セーラームーン
セーラースターズ
キーホルダー
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

©NIPPON ANIMATION CO., LTD ©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
©COMPILE ©1995 東宝・東宝映画ぴいからしみきお／竹書房・テレビ東京・Bプロダクション
©円谷プロ・東映 ©円谷プロ©

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

初夏のアイテムはバンプレストにおまかせ!!

イワトビペンギン
ビーチサンダル
&ケース

©POLYGON PICTURES

© PINGU

わくわくピングー ハンディライト

バケツでごはん
ひんやりカップ

© 旅猫キリコ・小学館・よみうりテレビ・東映エージェンシー

LOTTEガム
ビッグエアクッション

© LOTTE

マーヴルコミックスカラーTシャツ
-スパイダーマン,X-MEN-

TM &© 1996 Marvel Characters,Inc. All rights reserved.

●バンプレスト商品のことなら全ておまかせ!! 主要代理店リスト

株式会社バンウェーブ	03-3847-5300 担当／横野	株式会社マキシム本社	03-5802-8811 担当／畑
株式会社ハピネット	03-3847-6732 担当／谷本	株式会社マキシム北海道	011-856-3111 担当／島田
株式会社エイブルコーポレーション	03-3988-2061 担当／大工原	株式会社アップル	03-3488-4331 担当／遠藤
株式会社ユウビス本社	06-787-1881 担当／和田		

発売元 株式会社 バンプレスト 本社プライズ事業部 営業部 千葉県松戸市松戸1230-1 〒271 ピアザ松戸 PHONE: 0473-67-7131 ダイヤルイン

BANPRESTO
バンプレストは、
バンダイグループの一社です。
マグネッくる
MAGNET&FEVER
キャラクターシリーズA
6月発売予定
●入数／240個
のんびりぬぼ～
全5種
ウルトラマン
全6種
PINGU
全5種
PINGU
ミニチュアコレクション
6月発売予定
●入数／270個
本物そっくりのかわいい
ミニチュアをマグネット
にしました。
全27種
ついに登場!!
常識をくつがえす
おもしろ
マシーン登場!!
●遊び方
お金を入れるとスタートボタンが点灯。
ボタンを押すとアームが端に向かって動き出します。
うまくコーナーまで景品を押し出せたら景品獲得。
●仕様／
幅1100mm奥行555mm高さ1800mm 消費電力250W
空前の大人気で予約殺到中!売り切れ必至。
ゲームを一層熱くする
フィーバーチャンス!!
アームが戻ってくる時にルーレット
スタート!ルーレットがフィーバー
チャンスに止まればフィーバー
タイムスタート。フィーバー
中は、アームの先端が開き制限
時間がくるか、景品が3個
取れるまでフィーバー
タイムです。
目押しの鉄人
ガチャ王
●遊び方
スタートボタンを押すとランプが左右
に動きます。ストップボタンで自分の
欲しい景品の前のランプを狙います。
大きいランプに止まると、その列の1番
下の景品が払い出されます。
1クレジット3プレイ
●仕様／
幅705mm奥行500mm高さ1440mm
消費電力250W
●景品容量／100個
CM
TVCM放映
イワトビペンギン
おきあがりマスコット
©POLYGON PICTURES
全6種
好評発売中
●入数／200個
楽しいムーミン一家
ジオラマワールド
全5種
6月発売予定
●入数／200個
永井豪ワールド
©ダイナミック企画
全10種
6月発売予定
●入数／200個
© BANPRESTO 1996
LICENCED BY TUTTLE-MORI AGENCY,INC. & KAWAKEI CO.,LTD

ミニ四駆が爆発的ブームの中、遂に大ヒット間違いなしの新景品登場!!

景品には全てアイキャッチパネルが入ってます。

マジカルセブン 対応景品 6月発売予定

●ドレスアップシール使用例であり車は景品ではありません。

4種 ドレスアップシール

●入数／300枚

4種 フロッキーシール

6種 ジャンボカード 2枚1セット

CAN CAN CLUB 対応景品 6月発売予定

全5種

●入数／100個

爆走兄弟 レッツ&ゴー!! Let's Go!!

バンプレスト提供番組
テレビ東京系全国ネット
毎週月曜日
18:00～から放映中

©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京

ボスタードリーム 好評発売中 対応景品

●入数／200本

全5種

ぶんぐっず 対応景品 好評発売中

えんぴつ	全6種	●入数／720本入
ノート	全8種	●入数／240冊入
消しゴム	全6種	●入数／400個入

●バンプレスト商品のことなら全ておまかせ !! 主要代理店リスト

株式会社バンウェーブ東京	03-3847-5300 担当／横野	株式会社ユウビス本社	06-787-1881 担当／硲石
株式会社ハビネット東京	03-3847-6732 担当／谷本	株式会社マキシム本社	03-5802-8811 担当／畑
株式会社ハビネット大阪	06-372-1815 担当／高鍋	株式会社マキシム北海道	011-856-3111 担当／島田
株式会社エイブルコーポレーション	03-3988-2061 担当／金子	株式会社アップル	03-3488-4331 担当／佐藤

発売元 株式会社 バンプレスト AM事業部 営業部 千葉県松戸市松戸1230-1 〒271 ピアザ松戸 PHONE: 0473-67-7148 ダイヤルイン

夏向け商品！サンリオ大人気。

●サマータイプシステムノート
サンリオキャンバスノート ¥30,000
20×10cm/5種/70個入り

SUMMER

●かわいい扇風機（電池別売）
サンリオせんぷうき ¥30,000
18×15cm/4種/68個入り

●デジタル時計付き貯金箱
サンリオクロックバンク ¥30,000
15×5cm/6種/80個入り

これは便利で可愛い。

●ボールペン付き電卓
サンリオでんでん電卓 ¥30,000
15×13cm/5種/70個入り

●時計付きペンたて
サンリオカップクロック ¥30,000
18×15cm/5種/70個入り

●シャワーが楽しくなる
サンリオシャンプーボトル ¥30,000
13×12cm/5種/80個入り

●防滴型アナログ時計
サンリオバスクロック ¥30,000
15×12cm/5種/68個入り

●カメラと双眼鏡アソート
サンリオおさんぽカメラ ¥30,000
15×12cm/8種/80個入り

●壁に卓上に可愛いランプ
サンリオフェイスランプ ¥30,000
15×12cm/4種/75個入り

ぬいぐるみが一番。

●大きめサイズで新登場
コロコロキッズ ¥30,000
23cm/8種/75個入り

●SCロケで一番人気。
フラワープチドール ¥30,000
20cm/5種/85個入り

●高級ぬいぐるみ
ラブリーテディ ¥29,800
18～25cm/6種/60個入り

●ハートのクッション付き
メモリアルベア ¥30,000
20cm/6種/90個入り

●人気動物ビックアップ
キングアニマル ¥30,000
16～23cm/10種/80個入り

●お花が可愛い超定番
カントリーラビット ¥30,000
20～25cm/7種/90個入り

●アーリーアメリカンテディ
パッチベア ¥30,000
16～22cm/6種/80個入り

●素材が生きてるリアルタイプ
動物王国サバンナ Part3
¥30,00
18～22cm/10種/90個入り

●リアルタイプ名犬
ワールドドッグスター ¥30,000
23cm/5種/80個入り

AMUSE
株式会社アミューズ
■本　社／東京都荒川区東日暮里5-51-12
TEL.03-3802-8041（代）
FAX.03-3802-8058
■大阪営業所／大阪府東淀川区東中島 1-21-2
TEL.06-324-7690（代）
FAX.06-324-7649

ⓒ SANRIO CO.,LTD. ⓒ AMUSE CO.,LTD.

夏が待ち遠しいのだ。

●パノラマ切り替え付き
天才バカボンミニカメラ ¥30,000
10×15cm/4種/80個入り

●バカボンならではの逸品
天才バカボンお茶碗セット ¥30,000
10×12cm/6種/92個入り

●取って遊べる人気もの
天才バカボンハンドパペット ¥30,000
22cm/5種/90個入り

●ソフビ製貯金箱
天才バカボン貯金箱 ¥32,000
20cm/4種/80個入り

NEW
6月発売

●パッケージ入り。ポスター付き
天才バカボン
Tシャツ&キャップ ¥30,000
13×12cm/6種/84個入り

TOM and JERRY™
THE MOVIE

●ボリュームがあるから人気
トム&ジェリーキーホルダー ¥22,000
7cm/4種/200個入り

●TV放映で人気上昇
ゲゲゲの鬼太郎キーホルダー ¥20,000
6.5cm/6種/200個入り

●不思議な透明液晶時計
サンリオ
ウォッチキーホルダー
¥30,000
6.5cm/5種/100個入

●7タイプで好評発売中
天才バカボンKH ¥20,000
6.5cm/7種/200個入り

●ボールチェン付きミニ
ゲゲゲの鬼太郎ミニKH ¥20,000
4.5cm/5種/200個入り

●ボールチェン付きミニ
バカボンミニKH ¥20,000
4.5cm/5種/200個入り

NEW
発売中

●ファンシーで人気
サンリオピルケースKH
¥25,000
6.5cm/5種/180個入り

人気実用雑貨。

TOM and JERRY™ THE MOVIE

●使い勝手を考えた優れもの
トム＆ジェリーコスメポーチ
¥30,000
10～12cm/6種/90個入り

NEW 発売中

●ビデオ発売でますます人気
トム＆ジェリーぬいぐるみ ¥30,000
15～22cm/5種/90個入り

使って便利。携帯用マルチバッグ。

NEW 6月中旬

●電池式（電池別売） ¥30,000
ジェットボート
20×10cm/12種/75個入り

●ダイキャストメタル製
スーパーカーX（エックス） ¥30,000
約20cm/12種/72個入り

●車に便利なマルチバッグ ¥38,000
ダストバッグ
長さ約23cm/3種/100個入り

●何といっても競馬は人気。 ¥30,000
Jホースマスコット KH
10cm/6種/96個入り

専用機に最適。

NEW 7月中旬

●ちっちゃくって可愛い ¥30,000
ミルキーベアKH
10cm/10種/150個入り

NEW 6月中旬

●ミニポーチになる ¥30,000
アニマルワールド
10～15cm/10種/140個入り

NEW 発売中

●メンズメタルアクセサリー ¥30,000
サバイバルKH VIEW POINT
6～10cm/5種/100個入り

●豊富な種類が人気です。 ¥30,000
サバンナマスコットKH
10cm/20種/180個入り

ご注文は、(株)アミューズまたは、
お近くの取扱店迄どうぞ

AMUSE
株式会社アミューズ
■本　社／東京都荒川区東日暮里5-51-12
TEL.03-3802-8041(代)
FAX.03-3802-8058
■大阪営業所／大阪府東淀川区東中島 1-21-2
TEL.06-324-7690（代）
FAX.06-324-7649

© 1996 Turner Entertainment Co., and Telefilm Essen GmbH. All Rights Reserved. © 水木プロ © フジオ・プロ／講談社／スタジオぴえろ © AVANTI © SANRIO CO.,LTD. © AMUSE CO.,LTD.

VEGAS PARLOR®

ベガスパーラー®

パチンコゲームの
革命機登場
「AOU'96」で、大好評!

★新感覚のメダルプッシャー機、
堂々デビュー!

★プッシャーゲームの持つ運の
要素をクローズアップ!

★パチンコ玉を打てば打つ
ほどチャンスは倍増!

遊び方

通常のパチンコ同様にプレイするだけ。
玉が入賞口に入れば、メダルがプッシャーステージに払い出されます。

PAT. PEND.（特許出願中）

●外形寸法：幅1,215mm×奥行900mm×高さ1,811mm

※商品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

■販売元

TOWA 株式会社トーワジャパン

〒164　東京都中野区中央1−35−1　毛利ビル3・4F
TEL.03-5389-1321 FAX.03-5389-1377/1722

おしらせ　5月7日より、住所を移転致します。
〒164　東京都中野区本町3-31-11　シルクビル5・6F
TEL.03-5351-9751 FAX.03-5351-9752/9753

■製造開発元

aivis 株式会社
アイビスコーポレーション

〒670 兵庫県姫路市野里141番地
TEL0792-84-0212　FAX0792-84-5553

PUNCHIN' PIRATES

パンチン パイレーン™

予約受付中!!

7月中旬発売

究極のエレメカプライズマシン登場!
高リピート率必至!!

ナムコオリジナル150φカプセル対応

寸法：W840×D1220×H2000mm／重量：160kg／消費電力：105W
©㈱ナムコ

スペースドラゴン

SPACE DRAGON

トラッドなデザイン、
歯切れの良いステレオサウンドで
若者や女性客を獲得!!

スペースドラゴンの遊び方

- コイン又はメダルを投入すると、スコアが表示されます。
- 玉を発射しポケットに入ると、スコアが上がります。
  はずれると、スコアは少しずつ下がります。
- 満点でスーパースロットが回り、止まった数字が同一数字の場合
  「大当り」、それ以外の数字の場合「小当たりで」、
  それぞれメダルが払い出されます。

寸法：W700×D520×H1750mm／重量：75kg／消費電力：165W
昭和技研工業有限会社

TGM
株式会社 タニカワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

ALPINE SURFER™

アルペン サーファー

大人気、街のスーパーゲレンデ。

© ㈱ナムコ

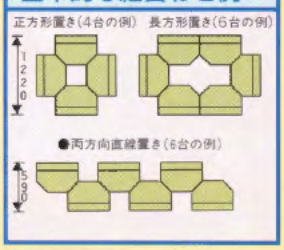
「六角筐体」だから、こんなレイアウトが可能です！

Fighter Men ファイターマン

JACKPOT FEVER ジャックポットフィーバー

MILLION PUNCH ミリオンパンチ

新型「六角筐体」による基本的な組合わせ例



〈パチンコメダル機共通仕様〉
●サイズ＝(六角筐体)幅630㎜×奥行450㎜×高さ1,553㎜ ●ホッパー容量600枚(25セントメダル)※5セントメダルの場合は800枚 ●電源AC100V 消費電力70W ●外部電源装置使用(〒61-14569)

好評発売中!!

FLASH BALL

フラッシュボール

パチンコで ビンゴで スロットで

光る！揃う！回るの快感!!

ビンゴが揃うと景品払い出し。「フラッシュ」の入賞口に入るとスロットが回転し、「フラッシュ坊や」が出るとボールが1つ追加されます。

●サイズ＝幅580×奥行700×高さ1,780(㎜) ●重量＝95kg ●消費電力＝135W
〒61-16363

昭和技研工業㈱

SHOKEN MEGAZONE

メガゾーン

一度踏み込むと抜けられない噂のマシン急接近！

ボールがボーナスの入賞穴を通過すると、ボーナスポイントが加算。

●サイズ＝幅700×奥行507×高さ1,600(mm)(看板除く) ●消費電力＝AC100V 50/60Hz 150W ●看板サイズ＝幅600×高さ150(mm)

昭和技研工業㈱

どぼちゃんず™

びっぱれぐいっちょ、釣られてどぼんちょ、イタズラ大好き、どぼちゃんず！

普通の釣りゲームと思ったら大間違い！なんとプレーヤーは魚になって、まぬけな釣り人を海の中へ引きずり込むのだ！

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
●サイズ＝幅475×奥行550×高さ1,246(㎜) ●重量＝約40kg ●モニター＝14インチ ●消費電力＝約80W ●電源＝AC100V ●硬貨＝10円、100円 ●メダル＝25セントゲームメダル

コナミ㈱

NEW HAPPY BELL™

ニューハッピーベル

より華麗にさらに美しくベル旋風再来！

●サイズ＝幅1,800×奥行800×高さ2,300(㎜) ●消費電力＝約500W

㈱サンワイズ ©Sunwise

マグネッくろ MAGNET&FEVER

ついに登場!! 常識をくつがえすおもしろマシーン!!

●遊び方
お金を入れるとスタートボタンが点灯。ボタンを押すとアームが端に向かって動き出します。うまくコーナーまで景品を押し出せたら景品獲得。

●サイズ＝幅1,100×奥行555×高さ1,800(㎜) ●消費電力＝250W

㈱バンプレスト

ガチャ王™

ランプが、狙った景品の位置に止まればあたり！！

景品は本体に100個まで入ります。

©BANPRESTO ©エ・ル・フ
●サイズ＝幅705×奥行500×高さ1,440(㎜) ●重量＝約140kg ●消費電力＝250W ●電源＝AC100V ●景品容量＝100個

㈱バンプレスト

TGM

株式会社 タニガワ

埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

PROP CYCLE™
プロップサイクル

業界初
新ジャンル！

風に乗って、
さあ、
冒険に出発だ！

DX▶

ペダルを踏み込めば、
ファンタスティックな
世界が広がる！
爽快感 100%の
スカイ・サイクリング！

筐体・画面写真は開発途中のものです。　© (株)ナムコ

SIDE BY SIDE™
サイド バイ サイド

●通信機能で最高4人まで同時対戦可。
●視点は選択可能。
●新スピーカーシステムによる、迫力サウンド。
●実車からサンプリングされたリアルなエンジン音。

新鮮！
春・夏・秋・冬
4コース

トヨタ・ニッサン
マツダ・ホンダ

●サイズ＝幅1,390×奥行1,690×高さ1,980(mm)
●重量＝290kg　●消費電力＝370W、AC100V　㈱タイトー

PAC-SLOT™
パック スロット

キッズシングル
メダルゲーム
シリーズ第1弾

●サイズ＝幅485×奥行540
×高さ1,265(mm)
●重量＝60kg　●消費電力＝72W
©(株)ナムコ

ポカポカ・サタン

モニターを叩いて
スコアアップを目指せ！
ニューコンセプトマシン
颯爽と登場！

●サイズ(mm)＝幅1,280×奥行1,300×高さ1,860(分割可能)
●重量＝200kg　●消費電力＝380W　(株)カトウ製作所

JET WAVE™
ジェットウェーブ

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

新感覚の
マリンスポーツ
ゲーム登場!!

コナミ㈱

スウィートランド ミニ™
SweetLand mini

あの「スウィートランド」
がキュートなミニに。
いろんな景品が
使えます。

©㈱ナムコ

ラッキーホルダー
Lucky Holder

引っ掛かっている
景品を落とす
新タイプ景品取りゲーム

●サイズ＝幅1,200×奥行1,200×高さ2,100(mm)　(株)トーゴ

UFOキャッチャー21™
UFO CATCHER

新世代UFOキャッチャー

でた！

●サイズ＝幅1,680×奥行860×高さ1,954(mm)　㈱セガ・エンタープライゼス

TGM

株式会社　タニガワ

埼玉県越谷市神明町3-410-2　TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

Sunwise
AMUSEMENT MACHINE DEVELOPMENT

プリティーカーニバルDX

©Sunwise.1996

3倍楽しい! お手頃価格!

仕様
- ●電源電圧：単相交流100V 50/60Hz
- ●消費電力：定格約190W
- ●外形寸法：W1620×D600×H1795（mm）
- ●重　　量：約140Kg
- ●景品容量：最大240個

よくばりマシン!

注目 高インカム記録中

プリティーカーニバルDXは・・・

- 1620mmの間口で3人同時プレイ可能！
- マスコット、塩ビフィギア等　景品は何でもOK!!
- スーパーツール『ループロック』を使えば、お客様のアイデアで何でもデラックス景品に早変わり！！

ルーレット+ジャンケン+新ゲーム

フリップランド

©Sunwise.1995

ファンキーアクションカーレース

仕様
- ●電源電圧：単相交流100V 50/60Hz
- ●消費電力：定格 450W
- ●外形寸法：W1820×D1070×H1860(mm)
- ●重　　量：約250Kg

スワンキーのボーナススロット

©Nintendo

スーパーリーチ!!

仕様
- ●電源電圧：単相交流100V 50/60Hz
- ●消費電力：定格67W
- ●外形寸法：W370×D360×H1260(mm)
- ●重　　量：32Kg

総販売元 エポック社

トレジャーオーシャン

©Sunwise.1996

NEW

JOYMシリーズ 第7弾

仕様
- ●電源電圧：単相交流100V 50/60Hz
- ●消費電力：定格70W
- ●外形寸法：W360×D480×H1370（mm）
- ●重　　量：50Kg
- ●金庫容量：10円硬貨2000枚 100円硬貨700枚
- ●メダル容量：700枚
  通常払い出しメダルホッパー内
- ●メダル寸法：直径25mm 25セント両用

元祖ジャンケンマン

©Sunwise.1995

定番のできる奴

仕様
- ●電源電圧：単相交流100V 50/60Hz
- ●消費電力：定格約50W
- ●外形寸法：W464×D495×H1462（mm）
- ●重　　量：約48Kg
- ●景品容量：最大80個

・豪華ラインナップ!・

オールシーズンスノボーが熱い!!
スノーボードキーホルダー

OP価格22,000　1ケース200個入り10種

《必見!! 景品コーナー》

弊社では毎月2～3回、大好評の景品案内ＦＡＸサービスを行っております。弊社商品「プリティープレゼント」「元祖ジャンケンマン」「クリスタルキャメル」「プリティーカーニバル(ＤＸ)」にぴったりのキーホルダープライズ情報が満載です。サービスについてのお問い合わせは営業本部までお気軽にお電話下さい。

ソウルエッジ デフォルメキーホルダー

OP価格26,000　1ケース200個入り8種

勢い止まらない! スーパーヒット商品続々登場!!

Sunwise
AMUSEMENT MACHINE DEVELOPMENT

NEW FORME

NEW

JAMMA規格対応

AOU出展以来
大反響のあの筐体が
遂に登場!!

仕様
●電源電圧：単相交流100V 50/60Hz
●消費電力：定格190W
●外形寸法：W950×D1120×H1715（mm）
●重　　量：　100kg

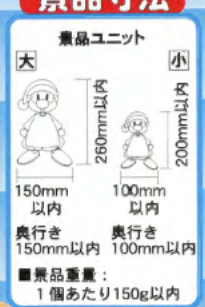
鮮明・鮮烈・衝撃の視線革命!!

●特殊技法により、20インチモニターが
40インチ映像に映し出される!
●自分だけのゲームワールドが広がる大迫力画面!
●標準は1レバー6ボタン。対戦仕様も可能。

NEW

ベル旋風再来!!

景品寸法



■景品重量：
1個あたり150g以内

遊び方

①100円硬貨を投入します。
②スタートボタンを押すと音楽が流れます。
③中央の赤いマットを叩きます。
④シンボルが見事ラッキーポイントに止まると、ベルが鳴り響き、当たったポイントの景品が払い出されます。
⑤空のところに当たった場合はリプレイになります。

注目!
オプションパーツ（別売）による
二分割使用可能!!

仕様
●電源電圧：単相交流100V 50/60Hz
●消費電力：定格約500W
●外形寸法：W1800×D800×H2300（mm）
●重　　量：300Kg（片側150Kg）
●景品容量：最大50個

警告 当社仕様による、オプションパーツを使用せず、二分割使用した際の故障・事故等の責任は負いかねます。

NEW HAPPY BELL

※各商品の仕様は改良のため予告なく変更される場合があります。

〈開発製造 総発売元〉 株式会社 サンワイズ

営業本部 〒180 東京都武蔵野市境南町3-14-4 昇和ビル3F
TEL.0422-31-0091（代） FAX.0422-31-1091
大阪営業所 〒564 大阪府吹田市江坂町1-17-14江坂吉川ビル603
TEL.06-339-9745（代） FAX.06-339-9746
本　　社 〒181 東京都三鷹市大沢1-9-24
TEL.0422-31-2511（代） FAX.0422-31-4637
メンテナンスフリーダイヤル 0120-49-3012

元気いっぱいの景品！

ちびまる子ちゃん お宝みつけ

©さくらプロダクション/日本アニメーション1995

ルーレットが当たると、ドアから「まるちゃん」がカプセルを押し出してくれます。

★キャラの声は、本物のTARAKOさんがおしゃべりしています。

発売元 /(株)タカラ

仕様
●寸法：W570×D494×H1,325（mm）
●重量：52kg
●使用電源：AC100V 50/60Hz
●消費電力：61W 〒91-37771

ふりかけどんどん

誰でも楽しめるルーレットゲーム

当りは ふりかけ 大当りは ラバーキーホルダー！

★軽快なBGMとアップテンポなゲーム内容！
★かわいく親しみやすいデザイン！
★ルーレットゲーム+ダブルチャンス機能付！

仕様
●寸法：W450×D470×H1,400（mm）
●重量：約70kg
●使用電源：AC100V 50/60Hz
●消費電力：50W（外部電源）

いやずら『CANCAN KID』をこらしめろ!!

CANCAN KID

仕様
●寸法：W1,200×D2,100×H2,235（mm）（看板部400mm含む）
●重量：250kg
●消費電力：750W
●専用カプセルø150(ぬいぐるみが入るサイズ) 30個収納
〒61-15240

Waku Waku collections ワクワクコレクション

パップタップマスコット

ファンシー感覚あふれるキャラクターは、好インカム間違いなしです。

6月発売

©REI MIYAO+GREEN CAMEL

パップタップぬいぐるみ

発売中

©REI MIYAO+GREEN CAMEL

「パップ」は犬の天使。やんちゃで迷子のあかちゃんサポテン「タップ」とは大の仲良しです。

スーパーマリオRPG デカぐるみ

「スーパーマリオRPG」の人気キャラがデカぐるみで登場！これは見逃せないっ！

©1995 Nintendo/スクウェア
キャラクター：©Nintendo, ©スクウェア

7月発売

ぞうのババール デカぐるみ

Babar Characters TM & ©1986 L.de Brunhoff

7月発売

人気者ババールがデカぐるみで登場！思わず抱きしめたく可愛さです。

スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー デカぐるみ

好評追加発売中

スーパードンキーコングのビッグサイズなぬいぐるみ。存在感のあるボディと愛嬌のある表情が人気の的！ご好評につき追加発売中！

© Nintendo

B'TXぬいぐるみ

©車田正美 / 角川書店・TBS・電通・TMS

7月発売

B'TXの熱く輝くキャラたちが力強くラインアップ。

ボキャ天座布団

6月発売

タモリのスーパボキャブラ天国

©フジテレビ・ハウフルス/田辺エージェンシー

人気TV番組「タモリのスーパボキャブラ天国」で話題のボキャ天座布団！その名のとおり座布団で使うもクッションにするもよし！

プチマリーンII

超小型の水槽の中で本物感覚で泳ぐ魚達。

発売中

©タカラアミューズメント

＊掲載商品はOP価格@￥300程度以下です。

＊商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合があります。ご了承下さい。

株式会社タカラアミューズメント
販売事業部
〒114 東京都北区東田端1-7-3 田端フクダビル1F
TEL 03(3800)9211 FAX 03(3800)9215

話題のプライズマシンと

スパイラルタワー

SPIRAL TOWER

ゲーム性を高めたプライズマシン登場！

お客様に大好評
スパイラルタワーの演出効果が
グ～ンとアップ！
高インカムまちがいなし！

スパイラルタワー DX

インカムアップポイント

★音声と効果音で楽しさ10倍
★カプセル自動補給機で高インカム
★カラーライトで景品の魅力アップ！
★アームのポーズ機能で景品狙い打ち！

景品カプセルは
75φ&100φ
混在OK！

カプセル自動補給機

●バージョンアップキットを
ご用意しておりますので、
お問い合わせください。

●専用景品をご用意して
おりますので、
ぜひご注文ください。

仕様

●寸法：W1,500×D1,500×H1,750㎜　●重量：約160kg　●使用電源：AC100V　●消費電力：300W

特許出願中

50's!

©50S COLLECTION+©LAPONVERT

AMUSEMENT NETWORKING SYSTEM

NEW 6月

AMERICAN 50's NEON クリアークロック
●4種/80個入　OP価格30,000円

オリジナルアクセサリー付

企画 SHIN INTERNATIONAL

h.n. hiromichi nakano

NEW 6月

ヒロミチ・ナカノ コレクション(ラビット)
●5種/80個入　OP価格30,000円

NEW 7月

TALL MAN サマーバッグ
●7種/90個入　OP価格30,000円

© (株) シグナル

NEW 6月

チムニーサンタ夏物語
●4種/90個入　OP価格30,000円

NEW 6月

アトランティス ペンギン
●5種/90個入　OP価格30,000円

夏だから楽しく! POPに!

SPAPA TRADE MARK ®

TOYOKO

NEW 7月

マシュマロベアー
●5種/90個入　OP価格30,000円

NEW 6月

アイデアルシリーズ
●8種/90個入　OP価格30,000円

©ATELIER TOYOKO

NEW 6月

プロムナードDOG
●7種/90個入　OP価格30,000円

Un joli maquillage commence aec...

ideal Style

©1996 Super Planning Co.,Ltd.

AMUSEMENT NETWORKING SYSTEM F·A·N·S FRIENDLY

F·A·N·S

F·A·N·S FRIENDLY AMUSEMENT NETWORKING SYSTEM

ホットな夏を彩る小物達！

TOYS CLUB KITAHARA COLLECTION-I

●10種/80個入　OP価格30,000円

HELLO'Sおでかけベアー&ラビット

●8種/90個入　OP価格30,000円

KIKI

KIKI トートBAG

●6種/90個入　OP価格30,000円

SHADE'Sホットサマースペシャル

●8種/90個入　OP価格30,000円

NEW 6月

SHADE'S PREVALENCE DESIGN

KIKI & SHADE'S コンガリビーチシート

●2種/74個入　OP価格30,000円

ATELIER

デブチン親子

●5種/80個入　OP価格30,000円

©ワーナー・ランバート(株)

バブリシャスサマーウェア

●5種/90個入　OP価格30,000円

プリムステッチベア

●5種/160個入　OP価格30,000円

©ATELIER TOYOKO

※掲載商品はOP価格@¥500未満です。※消費税は別、一部離島は除き送料は元払いです。※掲載写真はサンプル品です。実際の商品と異なる場合が有りますがご了承下さい。

FRIENDLY AMUSEMENT NETWORKING SYSTEM F·A·N·S FRIEND

F·A·N·S

h.n. hiromichi nakano

NEW 7月

ヒロミチ・ナカノ'96サマーコレクション
●11種/80個入　OP価格30,000円

企画 SHIN INTERNATIONAL

背中に
バンドエイドが
入っています。

LIFE GUARD

NEW 7月

LIFE GUARD
●5種/85個入　OP価格30,000円

HANABANA DAYS®
©TIC PLANNING&ART NAP.

チクタク振子が、
元気に動くよ！

組立式で
かわいいBOXに
入ってるよ！

NEW 7月

HANAHBANA DAYS チックタックコンボ
●4種/70個入 OP価格30,000円

PiPoRiPaRa WORLD

NEW 7月

© KUNTA+GREEN CAMEL

ピポリパラワールドkuntaマスコット
●12種/144個入　OP価格30,000円

まんまのまんま

企画発売元 YUJIN
©関西テレビ・ラック

NEW 7月

まんまのまんまサマーバージョン
●4種/90個入OP価格30,000円

SHADE'S
PREVALENCE-DESIGN

NEW 7月

KIKI & SHADE'S Tシャツセット
●6種/90個入　OP価格30,000円

お散歩に行こう！

NEW 7月

おさんぽドッグポーチ
●5種/65個入　OP価格30,000円

NEW 7月

KIKI

KIKI アイランドグッズ
●6種/90個入　OP価格30,000円

Corona Extra

NEW 7月

Corona Extra サマーセット
●5種/90個入　OP価格30,000円

Corona Extra © & TM 1996 Grupo Mdelo

F·A·N·S

FRIENDLY AMUSEMENT NETWORKING SYSTEM

50's!

©50S COLLECTION+©LAPONVERT

NEW 7月

バーニーズファンタジア
●5種/65個入　OP価格30,000円

NEW 7月

AMERICAN50's レター缶・フォトフレーム
●8種/90個入　OP価格30,000円

NEW 7月

PUMA
●6種/80個入　OP価格30,000円

NEW 7月

チムニーサンタ南国バンド
●5種/90個入　OP価格30,000円

© (株)シグナル

※クリアーポーチ キーホルダーもアソートされています。

NEW 7月

シーパラダイス マスコット
●10種/170個入 OP価格30,000円

NEW 7月

BEN AIPAサマーセット
●5種/90個入　OP価格30,000円

NEW 7月

ミーニャ © HARUO & GREEN CAMEL
●5種/85個入　OP価格30,000円

バイザーを装着できます。

PEPSI and PEPSI-COLA are registered Trademarks used under License from Pepsi Co., Inc.

©Pepsi Co.　企画 SHIN INTERNATIONAL

NEW 7月

ペプシサマーセット
●8種/90個入　OP価格30,000円

※掲載商品はOP価格@¥500未満です。※消費税は別、一部離島は除き送料は元払いです。※掲載写真はサンプル品です。実際の商品と異なる場合が有りますがご了承下さい。

FRIENDLY AMUSEMENT NETWORKING SYSTEM FANS FRIEND

BUSINESS DIAL
03-5951-6600
インターネットにホームページ開設中!!
URL http://www.kt.rim.or.jp/~systemco/

販売代理店
(株)スクラッチ　TEL.0720-38-1013
(株)トーワジャパン　TEL.03-5351-9751
(株)ユウビス　TEL.06-787-1881

企画・発売元
SYSTEM SERVICE CO.,LTD.
システムサービス株式会社
〒171 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F
TEL.03-5951-6600　FAX.03-5951-3449

ICHIRO
ORIX BASEBALL CLUB
51

イチローファションで
応援しよう！

7月
発売

ICHIRO Tシャツ&
CAP&タオル

●5種／80個入り
OP価格　¥30,000

SANTA SUMMER96'
BODY CARE SERIES

©BEDARD

UV ミルク
（日焼け止め）

サンオイル・ソフト

フレッシュローション

サンオイル・ハード

サンタの夏の必需品・・・・

6月
発売

サンタサマー
'96ボディケアシリーズ

●4種／80個入り
OP価格　¥30,000

Coca-Cola®

© 1995 The Coca-Cola Company.
All rights reserved.

●デザイン2タイプ

いろいろ使えて
とっても便利なビッグサイズ。
サイズ：70×138cm

7月
発売

コカ・コーラビッグタオル

●2種／75個入り
OP価格　¥30,000

Benetton
Formula 1
RACING TEAM

'96ニューバージョン。

7月
発売

ベネトンF1
Tシャツ&CAP

●6種／90個入り
OP価格　¥30,000

企画・発売元　YUJIN（TOMY グループ）

FRIENDLY AMUSEMENT NETWORKING SYSTEM F·A·N·S FRIEN

SYSTEM SERVICE CO.,LTD.

システムサービス株式会社
〒171 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F
TEL.03-5951-6600　FAX.03-5951-3449

※掲載商品はOP価格@¥500未満です。※消費税は別、一部離島は除き送料は元払いです。※掲載写真はサンプル品です。実際の商品と異なる場合が有りますがご了承下さい。

話題の人気アイテム勢揃い。

春の商戦をBIGに制する！

高級で高品質。バラエティ豊かに！

▼W-5 ゴールドコレクション

70個アソート入り ￥34,800
（金属バンド腕時計50個＋ゴールドグッズ20個）

※W-5・W-6は、時計のみの販売も行っております。ご相談下さい。

▲W-6 スーパーコレクション

70個アソート入り ￥34,800
（皮バンド腕時計50個＋ゴールドグッズ20個）

本格派のためにベストセレクト。

A-6 ゴールドキーホルダー

10種アソート100個入 ￥25,000

A-7 ゴールドグッズ

10種アソート100個入 ￥30,000

●本体サイズ／最短約12cm～最長約15cm

T-1 ダイナミックカー

6種アソート72個入 ￥21,600

W-7 カラフルペアウォッチ

60個アソート入り
￥29,800
（男女ペア5色：茶・赤・緑・黒・青）

●腕時計用プラスチックケース

100個入 ￥6,000▲

▲腕時計用レザーポーチ（黒・青・赤）

100個入 ￥6,000

◀アクセサリー用レザーポーチ（黒）

100個入 ￥6,000

※価格表示のない商品はOP価格（500円未満のものです）
※表示価格は消費税を含みません。
※コインジャーナル掲載以外の景品も、多数取り揃えております。詳しくは、カタログご請求ください。
※セット内容が若干変更になる場合がございます。予め御了承ください。
※3万円以上お買い上げの方は、送料＆振込料無料。（但し離島は除く）
※FAXでの受付は24時間行っております。
※お電話での受付もお待ち致しております。
※全商品PL法対応の保険に加入済み。安心して使えます。

いいものいろいろ新発見

gems Corporation

株式会社ゼムス

本社／〒761-01 香川県高松市屋島西町2473-8 ☎(0878)43-7500(代)

■お申し込みは
☎0120-43-7577
FAX0878-43-7177 担当／販売事業部 後藤
㊡土曜日・日曜日・祭日
営9:00～18:00 営業時間外は録音電話になっています。
（現金振込先）伊予銀行高松支店《普》1302164
※掲載以外の景品も多数取揃えております。詳しくは資料をご請求下さい。

SONIC THE FIGHTERS™
ソニック ザ ファイターズ
対戦バトル界にデビュー

©SEGA 1996

GUNBLADE NY
Special Air Assault Force
ガンブレードニューヨークNY™

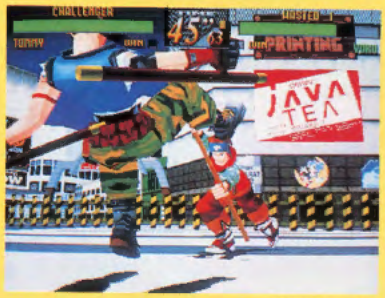
SEGA™

攻撃ヘリVS武装テロリスト

W 785×D 1,405×H 1,975㎜
©SEGA 1995

LAST BRONX
ラストブロンクス
東京番外地™

"99X"リアルシティTOKYO
闘いの舞台はストリートだ！



©SEGA 1996

21st Century
UFO CATCHER™
UFOキャッチャー21

W 1,680
D 860
H 1,954㎜

Versus CITY™
ADVANCED BATTLE CABINET
バーサスシティ

W 750
D 1,834
H 1,950㎜
PAT.PEND.

©SEGA 1995

DecAthlete™
デカスリート

ST-V™
SEGA VIDEO GAME SYSTEM
超人伝説が生まれる！

©SEGA 1996

スーパー アドバイザー!!

ルヴイ

鹿山２丁目47番地
・FAX 052(891)0909

組込み工賃込みで
何と40万円!!

PUZZLE FIGHTER II X
スーパーパズルファイターIIX™
夢の対決！
パズルで勝負!!

㈱カプコン

Super GT 24h™
スーパーGT24h
超リアルなGTカーが
大激走！

㈱ジャレコ

SIDE BY SIDE™
サイドバイサイド
実車取り込みが
プレイ意欲をかき立てる!!

㈱タイトー

バブルバラエティー
ボマー上昇
ドンドアール
ゲームがビシバシ変わる!!

中日本リース㈱

ザ・キング・オブ・
ファイターズ'96
K.O.F.最近作いよいよ
アーケードに登場！

NEO GEO™
最新ゲーム「ネオジオ」

㈱エス・エヌ・ケイ

闘姫伝承
ANGEL EYES
プレイすれば分かる
面白さ!!

テクモ㈱

PROP CYCLE™
プロップサイクル

namco®

ALPINE SURFER™
アルペンサーファー

ALPINE RACER™
アルペンレーサー

業界初の新ジャンル

DX

体感ウインタースポーツゲーム

大好評発売中
不動のナンバー1

アクアジェット（仮称） ジェットスキー・シミュレーションゲーム 乞うご期待！

ファンキーガイズ ワーワーパニック2™

スーパーワールドスタジアム96™

スウィートランド mini™®

たたきものはやっぱりこれ！

世界最強?! USAチームの登場！

小さくなっても楽しさ満載！

本物指向の

株式会社エル

〒458 名古屋市緑区
TEL 052(891)9500(代)

ビシバシチャンプ™
ミニゲーム連写編

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI
DOMY THEATER 50™
ドーミーシアター50

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

JET WAVE™
ジェットウェーブ

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

3つのデカボタンをビシバシたたけ!!

W822×D1,170×H1,890㎜

大画面・大迫力のプロジェクター筐体

W1,190×D1,885~2,400×H1,929㎜

ジェットスキーの操作感をリアルに再現！

フルーツマジック
FRUITS MAGIC™

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

恐怖の心層心理
悪魔の映写室™

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

GI Classic™
ジーワンクラシック

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

天皇賞、日本ダービー等をほぼ完全に再現。

名前はスウィートだけどゲームは甘くない

W554×D790×H1,930㎜

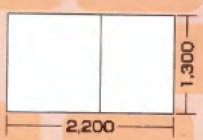
自分の中の悪魔を君は直視できるか！

W5,245×D3,490×H1,942㎜

マンホールパニック

NEW

75φ・100φ
カプセル使用可能



1／100
(単位mm)

※仕様は予告なく変更する場合がありますのであらかじめご了承下さい。

遊び方

3つのマンホールのふたが開くタイミングを見計らってボールを投げ入れます。
ボールが入るたびに正面の水道管にランプが点灯し、カプセルが少しずつ浮上します。
規定数以上、ボールが入るとカプセルが払い出されます。

仕様(mm)
W1,300×D2,200×H2,200

OP価格
¥900,000

定置式乗物

NEW

ぺんぎんバス

路線バス

特長

1. 子供は運転手、お父さんは乗客に！
   親子で遊びのコミュニケーションが楽しめる定置式乗物。
2. 本物そっくりのバスの料金箱にお金を入れると出発！
3. 運行表のボタンを押すと停車駅を音声が知らせるほか、
   停車ボタンを押せば「次止まります」という音声が流れます。

共通仕様
サイズ／W1000 × D1700 × H1680(mm)
定　　員／大人１人、小人２人
作動時間／60～120秒で20秒おきに可変
動　　き／ローリングピッチ
利用料金／¥100もしくは¥200

※本仕様は改良のため予告なく変更することがあります

けろけろけろっぴの
おかしナ？オカシな？
大航海!!

人気キャラ
けろけろけろっぴと、
ロケの人気機種
キャンディものが合体!

OP価格
¥498,000

仕様：W800×L930×H1,370mm
消費電力：60W　重量：90kg
企画／(株)サンリオ　©1988,1994 SANRIO CO.,LTD.
発売元／マルカ(株)　製造／眞砂工業(株)キッズF
※仕様は予告なく変更される場合がありますのでご了承下さい。

新しいハンバーガー屋さん
ごっこの定置式乗物

キッズバーガー KiDZ BURGER

親子で楽しめる
ハンバーガーショップ!

遊びがいっぱい詰まった
ハンバーガー屋さん。
ポテトをあげたり、お肉を
焼いたり、レジをたたいて
・・・はい、出来上がり。
親子で楽しめる定置式乗物！

定価
¥900,000

仕様：W1,560×D1,000×H1,980mm
重量：140kg　入力電力：AC100V
50/60Hz　消費電力：250W
定員：子供2名

KIDZ FACTORY
企画・設計・製造・販売・運営
眞砂工業株式会社

柏事業所　〒270-14　千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL.0471-93-5888(代) FAX.0471-93-1764
本　　社　〒121　東京都足立区南花畑1丁目1番8号
TEL.03-3884-1636(代)
東北連絡所　TEL.FAX. 022-374-9699

YUBIS

さらにデラックスになって登場！

LUCKY CRANE DX

ラッキークレーン デラックス

美しいライトアップで
アイキャッチ効果抜群

カウンター連動により
ペイアウト率の
設定が簡単

キャッチャーコイル
(ランダム・固定)
強弱ソフト操作
(景品重量20～200g 8段階設定可)

多彩な機能がついて
使いやすさもデラックス

●寸法：W665×D1.170×H905(mm) ●重量：85Kg ●消費電力：130W

※仕様は予告なく変更する場合がありますので予めご了承下さい

株式会社ユウビス 本 社 〒577 東大阪市川俣3-1-35 TEL 06-787-1881 FAX 06-787-1952

SEGA™

ソニック、対戦アクション界にデビュー!!

ソニック ザ ファイターズ

© SEGA 1996

ラストブロンクス

注目の3D-CG

武器格闘ゲーム登場!!

© SEGA 1996

UFOキャッチャー21

UFOキャッチャーはクレーンゲームの元祖!

(株)セガ・エンタープライゼス

namco

プロップサイクル

風に乗って、さあ冒険に出発だ!

筐体・画面写真は開発途中のものです。

アルペンサーファー

体感ウインタースポーツ第2弾!

筐体・画面写真は開発途中のものです。

スーパーワールドスタジアム '96

最新の'96は更に面白くなって登場!

*球団名ならびに選手名は、(社)日本野球機構の同意を得ています。
*プロ野球OB選手名は、日本プロ野球OBクラブの同意を得ています。

©(株)ナムコ

TAITO

サイドバイサイド

実車取り込みがプレイ意欲をかき立てる!!

ジャンリー

メダルコーナーを華やかに演出する2Way筐体!

(株)タイトー

KONAMI

ジェットウェーブ

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

体感マリンスポーツゲームの決定版!

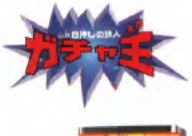
あくまのえいしゃしつ

自分の心の中に潜む悪魔を君は直視できるか!

コナミ(株)

BANPRESTO

(株)バンプレスト



筐体操力の調整!

前代見聞! 空前絶後話題のマシン遂に登場!!

© こしたてつひろ・小学館
テレビ東京

© 1990 Moomin Characters/Bulls
テレビ東京/テレスクリーン
LICENCED BY TUTTLE-MORI AGENCY, INC. & KAWAKEI CO. LTD.

CAPCOM

画面は開発中のものです。

今度はパズルで勝負だ!

©CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED.
(株)カプコン

The Future Is Now SNK

NEO GEO

格闘ファン待望のシリーズ最新作! どうご期待!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

©SNK 1996

(株)エス・エヌ・ケイ

東京営業所 〒110 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル1F TEL 03-3837-3884 FAX 03-3837-3887
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2-3-2 TEL 092-713-1083 FAX 092-771-7223

YUBIS

ヘキサ プレジデント

HEXA PRESIDENT

ベールを脱いだ王者の極

寸法：W1.600×D1.560×H1.350(mm)

そろえてポン

ボーナスポイント付

寸法：W560×D525×H1.600(mm)

NEW SUPER FEVER

ニュースーパーフィーバー

モデルチェンジして登場！

寸法：W705×D540×H1.760(mm)

JUMBO DX TWIN

ジャンボツイン DX

大きいサイズのカプセル収納可能!

寸法：W1.240×D1.240×H1.210(mm)

PRIZE CORNER

発売中　ヘキサ対応

ケースに入ってます

シルバー925リングストーン
24アイテム 72個入 ￥32.400

発売中　ヘキサ対応

エスペランサペアウオッチ
10アイテム 60個入 ￥29.800

株式会社ユウビス　本　社　〒577　東大阪市川俣3-1-35　TEL 06-787-1881　FAX 06-787-1952

YUBIS AMUSEMENT PRIZE WORLD

多種・多彩、個性豊かなユウビスの世界をお届けします。

プラスセレクションIV

シリーズ第4弾！女性必需品アイテム

6月上旬発売予定

HEXA ヘキサ最適景品 | 8種アソート・1%70個
OP価格¥29,800

プラスセレクションV（シルバー）

でた〜！シリーズ第5弾！全のシルバーアソート！売り切れ御免！

HEXA ヘキサ最適景品 | 7種アソート・1%60個
OP価格¥29,800

6月中旬発売予定

オージーフレンズ

6月中旬発売予定

オーストラリアの仲間たちが大集合！
オーストラリアが身近に感じられる逸品！

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約20cm | 6種アソート・1%90個
OP価格¥29,800

クタクタメイト

6月中旬発売予定

クタクタシリーズ第2弾！スカーフをまいた動物たちのアソート！いつでもどこでも"クタ、"クタ、"クタ、

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約24cm | 5種アソート・1%100個
OP価格¥29,800

アニマルサーファー

6月中旬発売予定

やってきました今年も夏が、波に"のりのり"アニマルサーファー上陸

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約18cm | 5種アソート・1%100個
OP価格¥28,800

ジャンボシーワールド'96

6月中旬発売予定

大きい〜！このボリュームでこの価格！納得の逸品！

ムーンキャッスル UFO 対応 | SIZE: 約26cm | 5種アソート・1%60個
OP価格¥28,800

総発売元 株式会社ユウビス

本　　社／東大阪市川俣3-1-35　〒577 TEL.(06) 787-1881 FAX.(06) 787-1952
本社景品課／東大阪市川俣3-1-35　〒577 TEL.(06) 787-1882 FAX.(06) 787-2454
東京景品課／東京都台東区台東4-27-5　〒110 TEL.(03)3837-3719 FAX.(03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2　〒810 TEL.(092)713-1083 FAX.(092)771-7223

● 掲載商品は試作品の為、一部変更する場合がございます。

【Märchen World】

メルヘンドリームリトルファンタジー

人気爆発

10種アソート・1%200個
OP価格¥28,800
HEXA・プリティカーニバル コンビニキャッチャー等マルチ対応
リング内径24㎜ 人形部10㎝ 全体14㎝

大好評のメルヘンシリーズ
キーホルダーになって登場!

7月中旬発売予定

©KAYO CORP. 1996

即納OK 好評発売中

メルヘンドリーム春夏'96

ムーンキャッスル UFO対応 SIZE:約24cm
5種アソート・1%100個
OP価格¥28,000

大人気につき再入荷!どうぞお早めに♥

©KAYO CORP. 1996

即納OK 好評発売中

NEWメルヘンバスケット'96

UFO 各種クレーン対応 SIZE:約20cm
6種アソート・1%100個
OP価格¥26,000

1体単価¥260ととってもリーズナブル!

新感覚!!

6月中旬発売予定

NEW! ハイセンスなヌイグルミパース!!

FiFiパース

©1996 KAZU.
(コインパース アニマルズ)

5種アソート・1%100個
OP価格¥28,800
UFO円盤ケース 150φカプセル SIZE:25cm

リュックなどにぶらさげておでかけ
する時には、いつもいっしょ。
背中の小物入は取りはずしOK!

The moon symbolizes
the importance of our harmony
with the natural environment.

企画
製造

KAYO
CORPORATION

株式会社 カヨーコーポレーション
〒542 大阪市中央区安堂寺町1丁目3番8号
TEL.06-765-3055 FAX.06-765-3056

YUBIS

キャットコネクション

6月中旬発売予定

世界のネコが集まりました！
※各種類データーカード付き

10種アソート・1%90個
OP価格¥30,000
UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約22cm

©KAYO CORP. 1996

ゆうりんこぼ～ち

即納OK 好評発売中

5種アソート・1%90個
OP価格¥29,800
UFOキャッチャー 150φカプセル | SIZE: 約17cm

©KAYO CORP. 1996

とぼけた顔したアニマル5種類が、なんとポーチとなって登場！

NEWプリティーキッズ2

即納OK 好評発売中

5種アソート・1%100個
OP価格¥30,000
ムーンキャッスル UFO対応 | SIZE: 約24cm

©KAYO CORP. 1996

人気定番商品！グレードUPでOP価格はそのまま！

NEWファンシーメイト'96

即納OK 好評発売中

6種アソート・1%100個
OP価格¥30,000
ムーンキャッスル UFO対応 | SIZE: 約24cm

©KAYO CORP. 1996

超～目玉！この大きさと、この質で、この価格！

NEWリアルサファリ

6月中旬入荷

5種アソート・1%100個
OP価格¥30,000
UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約20cm

©KAYO CORP. 1996

リアル感覚あふれるこだわりのアソート！

特価キャンペーン!! OP価格なんと¥19,800！

帰ってきた新のれん

めちゃ安～っ！OP価格¥29,000がなんと特価OP価格¥19,800に！

専用パッケージ 14×20cm
のれんのサイズ 90×80cm
5種アソート・1%90個
OP価格 ¥29,000を
¥19,800

即納OK好評発売中

たのしい縁日リターンズ

夏だ！祭だ！たのしい縁日リターンズだ！夏はこれで決まり！

UFO 各種クレーン対応

6種8柄アソート・1%90個
OP価格 ¥29,800を
¥19,800

総発売元
株式会社ユウビス

本　社／東大阪市川俣3-1-35　〒577 TEL (06) 787-1881 FAX (06) 787-1952
本社景品課／東大阪市川俣3-1-35　〒577 TEL (06) 787-1882 FAX (06) 787-2454
東京景品課／東京都台東区台東4-27-5　〒110 TEL (03)3837-3719 FAX (03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2　〒810 TEL (092)713-1083 FAX (092)771-7223

●掲載商品は試作品の為、一部改良する場合がございます。

BEAR COLLECTIONS '96

ベアーシリーズの元祖KAYO CORP.が贈る'96ベアーコレクションシリーズ。
ユウビスプライズワールドで、かわいい「くま」のオリジナルプライズが続々登場です!

NEW!くまちゃんず

即納OK 好評発売中

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約19cm
5種アソート・1ケース90個
OP価格 ¥29,800
純粋なクマのぬいぐるみ。実物を手に取ってお確め下さい。

NEW!マリンベアー

即納OK 好評発売中

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約19cm
5種アソート・1ケース90個
OP価格 ¥29,800
夏らしいセーラールックのマリンベアー、夏のイメージNo1!

NEW!ベアー10(テン)

即納OK 好評発売中

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約22cm
10種アソート・1ケース100個
OP価格 ¥30,000
バリエーション多彩、かわいいクマたちが大集合!

ベアーセレクション

即納OK 好評発売中

ムーンキャッスル UFO対応 | SIZE: 約24cm
5種アソート・1ケース60個
OP価格 ¥28,800
定番!この手触り、この品質で、このプライス。

ムービーベアーキーホルダー

映画の主人公がクマに変身!
絶賛予約受付中!

発売予定 6月上旬

HEXA・プリティカーニバル コンビニキャッチャー等 マルチ対応
5種アソート・1ケース200個
OP価格 ¥26,800

ジョイントアンティークアニマル

UFO 各種クレーン対応 | SIZE: 約18cm
5種アソート・1ケース90個
OP価格 ¥29,800

即納OK 好評発売中

アンティークの風合漂う5種類のぬいぐるみたち

The moon symbolizes the importance of our harmony with the natural environment.

企画 製造
KAYO CORPORATION
株式会社 カヨーコーポレーション
〒542 大阪市中央区安堂寺町1丁目3番8号
TEL.06-765-3055 FAX.06-765-3056

18インチ BIG MEDAL OUT GAME

●驚異的インカムを更新、今こそ稼ぐビッグチャンス

※この画面写真はジングルベルのフィーバー画面です。

●当社提携ローン受付中！
(36回迄)

ローン取扱中
分割払いOK!

28.5(mm) メダル
100円

メダルイン&メダルアウト

機種：1.チェリーボーナスⅣ
2.エルドラド
3.ジングルベル etc…

※詳細はお問い合わせ下さい。

サイズ：H1050×W550×D760mm

ダンクマニア

©㈱ナムコ

サイキックフォース

㈱タイトー

スーパーワールドスタジアム'96

©㈱ナムコ

アクアジェット 仮称

近日初公開
乞うご期待

©㈱ナムコ

プロップサイクル

©㈱ナムコ

アルペンサーファー

©㈱ナムコ

フルーツマジック

コナミ㈱

サファリぬいぐるみ

75個入　OP価格¥30,000

ジャンボスーパーホース

50個入　OP価格¥24,000

サマーアニマル

100個入　OP価格¥30,000

ただ今、メカニック部門担当社員募集中。優遇致します。

アミューズメント機器総合商社
SINCE 1974

ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO.,LTD.

東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL.03(5705)3431(代)・FAX.03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
東京三菱銀行　羽田支店
普0588504ナミキ商事㈱
富士銀行　羽田支店
当06533　ナミキ商事㈱

デイトナUSA ツイン

㈱セガ・エンタープライゼス

ニュー UFOキャッチャー

㈱セガ・エンタープライゼス

リッジレーサー2 (2in1)

©㈱ナムコ

スタジアムクロス
㈱セガ・エンタープライゼス

GPライダー
㈱セガ・エンタープライゼス

スズカ8アワーズ2
©㈱ナムコ

サイバーサイクルズ
©㈱ナムコ

マンクスT.T.
㈱セガ・エンタープライゼス

マジックサーカス
㈱シグマ

サーカスサーカス
㈱ジャレコ

ニューヨークニューヨーク
㈱シグマ

ウエスタンドリーム
㈱セガ・エンタープライゼス

ニューペニーフォール
㈱シグマ

ダービーデイ
㈱セガ・エンタープライゼス

エキサイティングダービー
㈱シグマ

ワールドダービー
㈱セガ・エンタープライゼス

ダービーマークⅢ
㈱シグマ

エキサイティングブラックジャック
㈱セガ・エンタープライゼス

ただ今、メカニック部門担当社員募集中。優遇致します。

Imp.&Exp. SINCE 1974

NAMIKI TRADING CO.,LTD.

ナミキ商事株式会社 NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldgTEL.03(5705)3431(代)・FAX.03(5705)3435

高価買い取り致します。

namco

PROP CYCLE™
プロップサイクル

超・体・感!!
最新ジェットスキー
シミュレーションゲーム

AQUA JET
(アクアジェット・仮称)

©㈱ナムコ

SEGA™

UFO CATCHER
UFOキャッチャー21

1,954(H)×1,680(W)×860(D)mm

LOST BRONX
ラストブロンクス
©SEGA 1996

SONIC THE FIGHTERS
ソニック ザ ファイターズ
©SEGA 1996

㈱セガ・エンタープライゼス

TAITO

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

1,980(H)×1,390(W)×1,690(D)mm
290kg

SIDE BY SIDE
サイド バイ サイド
™

㈱タイトー

TECMO

DEAD OR ALIVE
デッド オア アライブ

©TECMO, LTD. 1996
テクモ㈱

DATA EAST

NEO GEO™

マジカルドロップ2
™

©1996 DATA EAST CORP./LICENSED FROM
Copyright©1995 RUSS LTD.
データイースト㈱

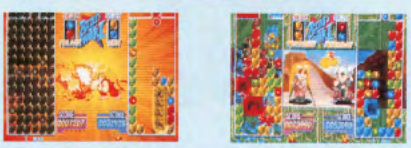
KONAMI

JET WAVE™
ジェット ウェーブ

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
コナミ㈱

CAPCOM

STREET FIGHTER II
ストリートファイターIIX™



©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
㈱カプコン

イチ押し

ターフ チャンピオン
TURF CHAMPION

大迫力!
コンパクト型
オーブンコース
ダービー!!

2,100(H)×
2,100(W)×
2,390(D)mm

富士電子工業㈱

当社取扱製品ラインナップ

バーチャルバッティング
VIRTUAL BATTING

バーチャルバッティングのリースのご用命も承ります

2,500(H)×
2,500(W)×
6,000(D)mm
AC100V 1,500W

サン電子㈱

ラッキー ビンゴ
LUCKY BINGO

ロケに合わせていろいろ選べる
SC向け最強プライズ機シリーズ

ジャズタイプ カジノタイプ	1,805(H)×830(W)×610(D)mm 80kg 100W 〒61-45405 150φ対応	
フィフティーズ ばつ丸ビンゴ	1,600(H)×590(W)×545(D)mm 55kg 100W 〒61-45405 75φ対応	

企画/㈱サンリオ 発売元/マルカ商・㈱オービット
製造/㈱オービット
©1993,1996 SANRIO CO.,LTD.

極
PRO HUNTER KIWAME

プロハンターDX2に続くパチプロ養成マシン第2弾!!

1,782(H)×670(W)×535(D)mm
AC24V 100W以下
外部電源使用

写真のモデルはCR花満開

Happy Strike
ハッピーストライク

テラックスプライズ&メダルタイプに最新のCR機を搭載!!

1,720(H)×
890(W)×
450(D)mm

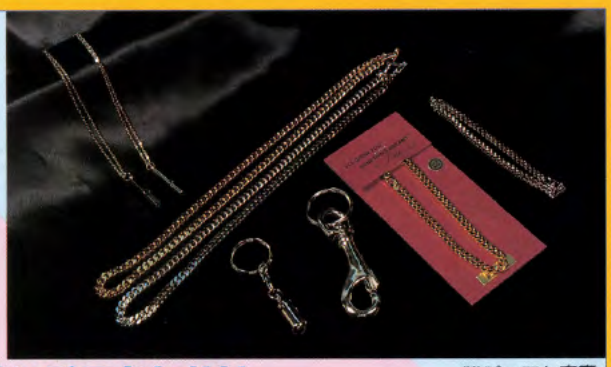
販売特約店:(株)ジーエム商事

GM 株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北 5-9-13
TEL 03(3766)9331(代) FAX 03(3766)9398

●店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。

キャラクターランチセット
100個入 OP価格 ¥30,000
㈱ジーエム商事

ゴールドセット
100個入 OP価格 ¥30,000
㈱ジーエム商事



メンズアクセサリー
100個入 OP価格 ¥27,000
㈱ジーエム商事

キーホルダーセット
80個入 OP価格 ¥30,000
㈱ジーエム商事

ペンギンランド
72個入 OP価格 ¥27,000
㈱ジーエム商事

ポケットケースセット
100個入 OP価格 ¥25,000
㈱ジーエム商事

アウトドアセット
65個入 OP価格 ¥29,500
㈱ジーエム商事

BUD & COKE キーホルダーセット
100個入 OP価格 ¥30,000
㈱ジーエム商事

その他各社取り扱っております。お気軽にお問い合わせ下さい。専用電話 ☎03-3766-6000

GM 株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北 5-9-13
TEL 03(3766)9331(代) FAX 03(3766)9398

●店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。

TEL.0120-78-1013 FAX.0120-78-1015
SCRATCH CO.,LTD.
SCRATCH

今月発売

クレーン

ベアリーキュート
10種 15cm 100入 OP価格25,000円

クレーン

アニマル ウエスト ポーチ
5種 25cm 100入 OP価格30,000円

クレーン

ティンカーベル洋裁学校
5種 22cm 90入 OP価格30,000円

クレーン

ベルDOG
5種 18cm 100入 OP価格28,000円

クレーン

すとろーはっと村
5種 19cm 90入 OP価格30,000円

クレーン

名犬ファイブ
5種 17cm 100入 OP価格25,000円

発売中

じゃりん子チエ マスコットチェーン
5種 10cm 200入 OP価格25,000円

発売中

ベアーKIDSキーチェーン~オールスターズ~
25種 約12cm 150入 OP価格30,000円

マスコットキーチェーン
100φ・コンビニクレーン対応

発売中

ぼくファーファ!! マスコットチェーン
10種 12cm 150入 OP価格25,000円

8月発売

にこちゃんキーチェーン
4種 9cm 200入 OP価格28,000円

8月発売

BOOM BOOMベアー マスコットキーチェーン
5種 11cm 160入 OP価格30,000円

7月発売

ミニバーニー マスコットキーチェーン
5種 10cm 160入 OP価格30,000円

7月発売

テディベア コレクション キーチェーン
5種 14cm 160入 OP価格30,000円

6月発売

ガジラビ マスコットキーチェーン
5種 耳までのサイズ17cm 150入 OP価格30,000円

SCRATCH CO.,LTD.

SCRATCH

ご注文はフリーダイヤルで

8月発売予定

わいわいアニマル
6種 19cm 80入 OP価格36,000円

モーちゃん'ズ
5種 20cm 80入 OP価格30,000円

めるへんちーく
5種 18cm 94入 OP価格32,000円

ピアス・ラビット
5種 25cm 84入 OP価格32,000円

キューティーリュック
6種 17cm 90入 OP価格30,000円

仔犬のドン
3種 23cm 85入 OP価格32,000円

7月発売予定

ワンだーりんぐ
5種 25cm 100入 OP価格28,000円

BOOM BOOMベアーBIG
5種 21cm 84入 OP価格32,000円

おにぎりーず
10種 16~22cm 90入 OP価格30,000円

BU-BUプープー
4種 大23cm/小15cm 100入 OP価格30,000円

3スリーベアー
3種 20cm 100入 OP価格27,000円

パステル ベイビーズ
6種 15~20cm 100入 OP価格25,000円

びよよよ~ん
5種 19cm 100入 OP価格28,000円

ぺたんこテリア
5種 25cm 90入 OP価格30,000円

くまのメロディ

★小さめのサイズに仕上げたオルゴール内蔵、素材は色々なものを使用。曲目は3~4月のヒット曲を使用。曲に合わせ首を振ります。

- 空も飛べるはず スピッツ
- 名もなき詩 MR.CHILDREN
- 冷たくしないで 吉田 美和
- I'm pround 華原 朋美
- Deperture globe
- DON'T WANNA CRY 安室 奈美恵
- SPIRIT OF LOVE SING LIKE TALKING
- そばかす JUDY AND MARY
- マイ・フレンド ZARD

5種 15cm 80入
OP価格32,000円

新宿2丁目キッズ
10種 20cm 90入 OP価格30,000円

ピッグリーちゃん
3種 90入 OP価格28,000円

TEL.0120-78-1013 FAX.0120-78-1015

SCRATCH CO.,LTD.
SCRATCH

好評発売中

クレーン

★ポップなレインコートバージョンが早くもキーチェーンで登場。

カジラビ レインコート

10種 耳までのサイズ30cm 85入 OP価格30,000円

クレーン

★片手を上げてじゃれてるポーズが本物そっくりの猫のぬいぐるみ！

ミヤーオ

4種 21cm 100入 OP価格25,000円

クレーン

★全て揃えると、結婚式の会場になるような華やかなアソート。

©リーバー ブラザーズ リミテッド

ぼくファファ!! ブライダルコレクション

10種 18cm 100入 OP価格30,000円

クレーン

★オーストリッチタイプの高級システムノート。小サイズを多目にした人気のアソート。PP袋入り、リング付き。

学生専用のカレンダー付！

システムノート2

カラー5種大18cm小15cm 90入 OP価格33,000円

クレーン

★ゴリラの鳴き声とバイブレーターを内蔵したスクレモノ！音に反応して鳴き声と共に動きます。

単3電池 2本使用（別売）

エキサイトパパ

5種 17cm 80入 OP価格36,000円

カーニバル・BIGサイズ

★それぞれ可愛いオリジナルバーカーを着ています。

©リーバー ブラザーズ リミテッド

BIGぼくファファ!!

10種 23cm 80入 OP価格36,000円

クレーン

★ナチュラル志向の木製振り子時計。専用BOX入り。

単3電池 2本使用（別売）

チックタック振り子時計

5種 16cm 80入 OP価格36,000円

クレーン

★人気の素材EVAを使用したデスク時計。手足は自由に曲がります。専用BOX入り。

単3電池 2本使用（別売）

ファンキータイム

16種 約12cm 80入 OP価格32,000円

クレーン

★文字盤にかわいい動物がプリントされていて、きのこ付きの切り株の家から顔をのぞかせています。

森の時計台

5種 17cm 80入 OP価格32,000円

クレーン

©TOPWIN CORPORATION

PLENTY TOUGH® SPORT

発売元 SNK

★スポーツファッションの人気ブランドからオシャレなクレーン用景品が続々登場！

プレンティタフ スポーツグッズ

7種 80入

OP価格29,500円

クレーン

★今まで登場したシリーズの中でも人気の高いものをアソート。

ベアーKIDS オールスターズ

30種 約18cm 90入 OP価格30,000円

SCRATCH CO.,LTD.
SCRATCH

ご注文はフリーダイヤルで

再入荷します

6月下旬発売 クレーン

繁殖牧馬名
1.リベルトコディー
2.スノーモービル
3.コールミークイーン
4.スローバラード
5.アーユーレディ
6.フィガロ
7.トップシークレット
8.ブチカプリース
9.エンゼルエコー
10.ミアモーレ

©1996 Sonobe Hiroyuki/ASCII Corp.
©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY.

スーファミの人気ゲームソフトのキャラクターぬいぐるみです。くらの部分に、ロゴと繁殖牧馬名が入り足は自由に曲がります。

ダービースタリオン

11種 27~30cm 80入 OP価格34,000円

6月発売 クレーン

★本物の猫を忠実に再現した本格派ヌイグルミ。大小各4種ずつ。

リアルCATS

8種大30cm小25cm 90入 OP価格32,000円

幸運を呼ぶアクセサリーシリーズ

月と太陽のパワーアソート

75φカプセル対応 10種 100入 OP価格22,000円

それぞれのアソートに幸運を呼ぶ不思議ないわれがあり、アクセサリーを包むパッケージに1つ1つ意味を示すメモが入っています。1セットに5色アソートのしき板（100枚）が付きます。

100φ・スコープ

★天然石アクセサリーセット	10種 100個入	OP価格22,000円
★サンタフェスタイルジュエリー	10種 100個入	OP価格22,000円
★アンクジュエリー	6種 100個入	OP価格20,000円
★魔よけアクセサリー	6種 100個入	OP価格20,000円

75φ・カプセル

★ガネーシャアクセサリー	6種 100個入	OP価格25,000円
★聖なるクロスアソート	10種 100個入	OP価格22,000円
★ヴィシュヌアクセサリー	10種 100個入	OP価格20,000円
★幸運の7つのリング	7種 100個入	OP価格20,000円

6月下旬発売 スコープ

懐中時計

80種 80入 OP価格39,800円

発売中 スコープ

ムーヴィンリング

10種 100入 OP価格30,000円

発売中 スコープ

TOEトーリング

10種 100入 OP価格30,000円

発売中 スコープ

ドルフィン石付きリング

20種 100入 OP価格30,000円

発売中 75φスコープ

ブラスKHコレクション

20種 100入 OP価格25,000円

発売中 75φスコープ

レザーKHコレクション

20種 96入 OP価格25,000円

発売中 75φスコープ

マーブルカラーKH

20種 200入 OP価格30,000円

発売中

75φカプセル景品アソート

?種 300入 OP価格25,000円

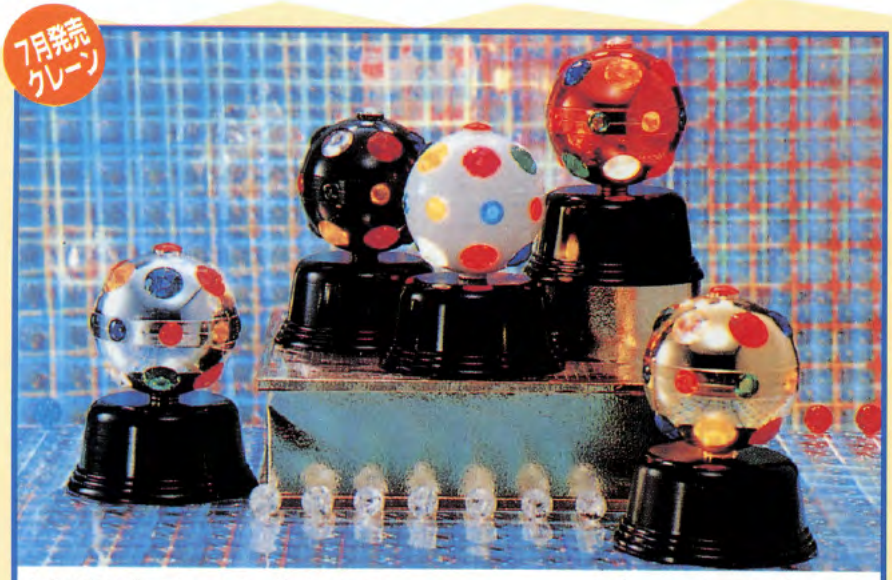
TEL.0120-78-1013 FAX.0120-78-1015

SCRATCH CO.,LTD.
SCRATCH

夏のアイテム特集

早い者勝ち!!

7月発売 クレーン



★夏の夜のパーティーにも一役買います！
スイッチを入れると光りながら回ります。
単3電池を3本使用（別売）

ディスコボール

5種 12×直径9.5cm 90入 OP価格36,000円

発売中 クレーン

★吸盤付のクリスタルなお魚ぬいぐるみ！

クリスタル シーライフ

5種 30cm 100入 OP価格19,800円

6月発売 クレーン

ベアーKIDS ボディボード

★蛍光カラーを使用したボディスーツに定番オシャレのCAPで今度もキメます。

10種 18cm 90入
OP価格30,000円

6月発売 クレーン

ぶるぶる サファリ

★バイブレーターが内蔵してあり背中を押すとぶるぶる前進します。

5種 18cm 80入
OP価格36,000円

発売中 クレーン

★イエローとブルーの各5種類アソート。

©リーバープラザーズリミテッド

ぼくファファ!! ナイトウエアセット

10種 80入 OP価格32,000円

発売中 クレーン

★シェル型ケースの中にエステグッズ入り!! ケースは、石けん置きに使えます。

美人誕生 エステセット

5種 17cm 100入 OP価格30,000円

発売中 クレーン

★超オシャレーなジョギングパンツとイージーパンツのアソートです。

ファンキー夏アソート2

80入 OP価格32,000円

発売中 クレーン

★夏にぴったりのパジャマやユニークグッズが盛りだくさん！

©大日本除虫菊株式会社

夏だ!! 金鳥バラエティグッズ

10種 90入 OP価格30,000円

発売中 クレーン

★ツタンカーメンの立体Tシャツや鼻からティッシュが出せるティッシュカバーなどアイキャッチ効果も抜群！

古代ロマンシリーズ

6種 100入 OP価格32,000円

8月発売 クレーン

★夏の暑さをしのぎながら、まだ遠い冬に向けて、手編みのセーター制作にはげむ不器用なひつじ達です。

いまから あむの？

3種 20cm 80入 OP価格32,000円

SCRATCH CO.,LTD.

SCRATCH

ご注文はフリーダイヤルで

namco®

6月中旬発売予定

ソウルエッジ

ウインドウシェード

★上部と下部に吸盤（付属品）を付けて飾れます。画面は、20cm×80cmサイズ！

SOUL EDGE™

8種 80入

OP価格30,000円

7月発売予定

ソウルエッジ

スタンドクロック

★シャープでカッコイイデスク時計。大好きなキャラクターがいつも机の上にいてくれます！
単3電池1本使用（別売）

SOUL EDGE™

8種 80入

OP価格30,000円

※ソウルエッジ商品は全て専用パッケージ仕様。商品は一部変更される事があります。ご了承下さい。
©NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

6月下旬発売予定

ソウルエッジ

ルームランプ

★簡単な組み立て式。単3電池2本使用（別売）付属の電球を使用してスイッチを入れるとランプの明かりでキャラクターが浮かび上がります。

SOUL EDGE™

8種 72入

OP価格30,000円

発売中

鉄拳2 1/12 フィギュア

6種 84入

OP価格30,000円

©1994.1995 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

総発売元：株式会社ナムコ

愛ディアYOUモア BANPRESTO

7月発売

©Nintendo

ビッグサイズシリーズ **スーパーマリオワールド**

75入 OP価格30,000円

7月発売

©COMPILE

すーぱーぷよぷよ 33 第2弾

80入 OP価格30,000円

7月発売

©ダイナミック企画

デビルマン カラーTシャツ

70入 OP価格30,000円

6月発売

©玖保キリコ・小学校・よみうりテレビ・東映エージェンシー

バケツでごはん ひんやりカップ

100入 OP価格30,000円

6月発売

©POLYGON PICTURES

イワトビペンギン ビーチサンダル&ケース

70セット入 OP価格30,000円

7月発売

©和月伸宏／集英社・フジテレビ・ソニービクチャーズ

るろうに剣心 キーホルダー

240入 OP価格30,000円

発売中

©NAMCO LIMITED

鉄拳2 ぬいぐるみ パート1

90入 OP価格30,000円

発売中

©NAMCO LIMITED

鉄拳2 キーホルダー パート2

240入 OP価格30,000円

発売中

©タツノコプロ ©カワサキプロ

タツノコキャラクター フィギュアキーホルダー

160入 OP価格30,000円

お知らせ：当日出荷希望のご注文受付は15時までとさせて頂きます。

SCRATCH
SCRATCH CO.,LTD.

本　社／〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2　TEL.0720-38-1013　FAX.0720-38-1015
東京営業所／〒108 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル301号　TEL.03-3445-7441　FAX.03-3445-7554
代理店 ダイケン輸送㈱／〒063 北海道札幌市西区発寒13条13丁目2番10号 TEL.011-667-5255 FAX.011-667-5256 担当者/望月
振込先／大阪銀行 香里支店 普通277945・幸福銀行 寝屋川支店 普通77968・大和銀行 寝屋川支店 普通2769851・京都信金 寝屋川支店 普通0096329

ROME ROAD

「くつした君」と「ねくたい君」
は
コンビでどうぞ!!

NEW

くつした君

60個入り／OP価格 ¥8,000

NEW

ねくたい君

50個入り／OP価格 ¥15,000

(あなたのニーズに答えます)

(毎月飛び出す新製品!)

NEW

Jewel(ジュエル)

50個入り／OP価格 ¥18,000

マークの見方…=クレーン対応 ⑦⑤=75φ =スコープ対応

株式会社 ローム・ロード 日曜・祝日・第1、第3土曜休

振込先：三和銀行上野支店［普通］3852336 ㈱ローム・ロード

［湘南本社］〒259-01 神奈川県中郡二宮町山西27

TEL 0463(70)1919 FAX 0463(71)0057

※掲載写真と商品は異なる場合がありますので、予めご了承下さい。

使ってオトク！一万円コーナー

はんかち倶楽部2

50個入り／OP価格 **¥10,000**

ラッピングフィッシュ

50個入り／OP価格 **¥10,000**

ラフィネ

50個入り／OP価格 **¥10,000**

100円カプセル景品

100個入り／OP価格 **¥10,000**

ソフトコレクション

100個入り
OP価格
¥33,000

Jサッカーセット

100個入り
OP価格
¥18,500

Fresh time コレクション

50個入り
OP価格
¥12,500

本広告の商品はすべて即納OKです。／掲載商品は一部内容を変更をする場合がございます。

日本で初めて生まれたぬいぐるみの復刻版！どこか懐かしい、そんな優しいぬいぐるみ（クレーン対応）

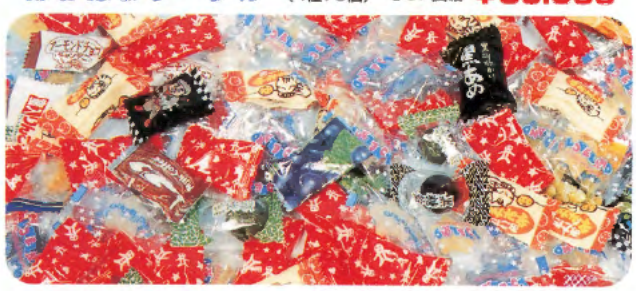
ファーストレディー（4種90個）●OP価格 ¥30.000

お家で会社で楽しく貯金！卓上マスコットとしても可愛いサンリオバンク新発売！！（クレーン対応）

サンリオソフトバンク（5種100個）●OP価格 ¥30.000

セピアカラーを基調とした可愛いふわふわのぬいぐるみです！（クレーン対応）

ほわほわサークル（4種70個）●OP価格 ¥30.000



デザートキャンディー

（5種以上 10kg 約2740個入）●OP価格 ¥9.400

ミックスキャンデー

（5種 10kg 約1800個入）●OP価格 ¥9.400

可愛いおさる達がクレーンの中を愉快に楽しく演出します。（クレーン対応）

おさるの王国（4種80個）●OP価格 ¥30.000

メルヘンの世界から飛び出したペティハウスが新しい風をクレーンマシーンに吹き込みます きりかぶのお家は集めると森の大きなマンションに早変わり！！（クレーン対応）

ペティハウス（6種85個）●OP価格 ¥30.000

喜劇王チャップリンがぬいぐるみになって新登場！マニアな作りとポストカード付きでファンならずともコレクション性の高いアイテムです。（クレーン対応）

チャップリンぬいぐるみ（4種85個）●OP価格 ¥30.000

フルーツラムネ

（3種 約2400個入）●OP価格 ¥7.350

サンリオキャラクターキャンディー

（5種 10kg 約1250個入）●OP価格 ¥9.800

遊びとロマンの創造
EIKOH
株式会社 エイコー
本　　社 〒130東京都墨田区本所1-3-13エイコービル
AM販売部 TEL.03-3624-1183　FAX.03-3622-6235

キャラクター&バラエティー

今月もエイコーは 注目度抜群のあたらしいキャラクターと バラエティーに富んだ新アイテムを発売します 高インカム期待大です

7月緊急発売

LOS ANGELES DODGERS 1995 NATIONAL LEAGUE CHAMPIONS
HIDEO NOMO 16
He gave us Hopes and Dreams.

ついに出ました。
NOMO Tシャツ!!
この夏はこれで決まり!!

NOMO®

（注）商品の内容は試作の為、変更する可能性がございます。

NOMO Tシャツ

（クレーン対応）（5種85個入）●OP価格 ¥30.000

すべすべ布地がとっても涼しげ！夏に最適な
サンリオタフタぬいぐるみ （クレーン対応）
サンリオバルーンキッズ（5種80個）●OP価格 ¥30.000

手の先にクリップ内臓。メモやタオルもはさめちゃう。
便利で可愛いサンリオぬいぐるみ。 （クレーン対応）
サンリオクリップぬいぐるみ（5種70個）●OP価格 ¥30.000

（注）商品の内容は試作の為、変更する可能性がございます。
大人気！日清の原始人が可愛い身近な雑貨グッズで新登場（クレーン対応）
日清原始人グッズ（5種85個）●OP価格 ¥30.000

北国の森の仲間が可愛いぬいぐるみになりました。（クレーン対応）
森のお友達（5種80個）●OP価格 ¥30.000

NEW クロック＆ウォッチ

NEW

デスククロック　@¥450

NEW

壁掛け・
置時計兼用

2WAY時計
@¥450

NEW

(15cm)
アンティック
クロック

NEW

(12×8cm)
クリップクロック @¥250

クロック101 60個単位 @¥320

クロック102
60個単位
@¥250

クロック103
100個単位
@¥300

クロック104
80個単位
@¥320

クロック105
@¥400

クロック106 80個単位 @¥350

クロック107 @¥400

クロック108
100個単位@¥350

クロック109
80個単位@¥390

クロック110 80個単位@¥400

壁掛け・
置時計兼用

クロック111 80個単位 @¥320

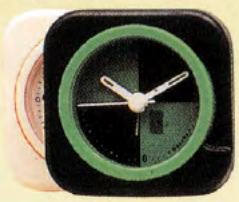
クロック112 60個単位@¥350

メルヘンアラームクロックセット @¥400

バスクロック
60個単位
@¥380

タオルハンガー
クロック
60個単位 @¥300

スタンドクロック
@¥350 (14cm)



カラフルアラームクロック
96個単位 @¥300

フォトフレームスタンドクロック
@¥200

ライト付アラームクロック
@¥300

フォトフレームクロック(アラーム付)
100個単位 @¥300

ミニチュアクロック(デジアナ、デジタル)
100個 ¥27,000 (5cm)

スポーツボールクロック(吸盤付)
100個 ¥15,000

トラベルクロック
100個単位@¥190

クリスタル目覚し時計
100個 ¥25,000 (7cm)

クォーツ目覚し時計
100個 ¥23,000 (7cm)

アニマルアラームクロック
60個単位 ¥21,000

キッチンタイマー(8cm)
120個 ¥30,000

タイマー 50個単位 @¥180

75φ用ストップウォッチ
101/100個 ¥20,000、102/100個 ¥19,000
セット 各75個：150個 ¥29,250

リストバンドウォッチ(7cm)
100個 ¥18,000

(12×11cm)
ホース
クロック
50個単位@¥450

直径
28cm

10インチウォールクロック ノーマルタイプ
48個単位 @¥270

直径
28cm

10インチウォールクロック デザインクォーツ
48個単位 @¥290

(この他にも多数、多様な製品があります、資料ご請求下さい。)

ご注文はFAXで24時間受け付けております。

FAX(ナンバー) 043-286-4441

株式会社セントラル

〒262　千葉市花見川区千種町169-1
TEL.043(286)4440/FAX.043(286)4441
東京営業所／東京都台東区浅草橋2-28-6
TEL.03(5820)5952
[振込先]第一勧業銀行 稲毛支店(普)1385615

W WATCH

マウスウォッチ
50個単位 @¥320

マウスリングウォッチ(ケース入)
50個単位 @¥400

キーチェーンウォッチ
@¥200

クォーツレザーバンドウォッチDX
50個単位

クォーツレザーバンドウォッチ
50個単位

クォーツメタルバンドウォッチ
50個単位

クォーツビニールバンドウォッチ
50個単位

ストップウォッチ付アラームウォッチ
100個単位 @¥320

懐中時計セット(デジタル・アナログ)
各30個：90個 ¥42,000

インゴットキーチェーンウォッチ
80個単位 @¥200

プルバックウォッチ
(トレイン)
@¥250

ゴールドメタルバンドウォッチ
90個 ¥19,000

ベネトンタイプデジタルウォッチ
100個 ¥15,000

フローラルウォッチ
100個 ¥20,000

ハイテクウォッチ
60個 ¥24,000

スナップウォッチ
アナログ@¥230、デジタル@¥180
セット 各50個：100個 ¥20,500

ベネトンタイプウォッチ
(デジタル、アナログ)
各40個：80個 ¥32,000

刺しゅうバンドウォッチ
(クォーツ、デジアナ、デジタル)
各30個：90個 ¥34,000

スウォッチタイプエスニックプリント
(デジタル、クォーツ)
各40個：80個 ¥32,000

スウォッチタイプビニールバンド
(デジタル、クォーツ、デジアナ)
各30個：90個 ¥28,000

ダイバーウォッチ
(クォーツ、デジタル、デジアナ)
各30個：90個 ¥32,000

30m防水ダイバーウォッチ
(多機能)

スポーツプリントウォッチ
(ビニールバンド)
各30個：90個 ¥30,000

サッカーウォッチ
120個 ¥12,000

カラフルスポーツウォッチ
100個 ¥12,000

レディーススポーツウォッチ
100個単位 @¥100

ペアスポーツウォッチ
100個 ¥10,000

おしゃべり時計
各40個：80個

LCD電卓ウォッチ 50個単位
101 @¥320、102 @¥300

ブラックバンドウォッチ
(クォーツ30、デジアナ60)
90個 ¥32,000

LCDウォッチセット 100個単位
@¥95、500個単位 @¥90

LCAウォッチセット 100個単位
@¥180、500個単位 @¥170

ボールペン&ウォッチギフトセット
100個 ¥19,000

レディースレザーウォッチ
100個 ¥10,000

時計セット101
100個 ¥18,000

キーホルダーウォッチセット
100個 ¥20,000

スポーツウォッチDX
100個 ¥11,000

メタルウォッチセット
100個 ¥15,000

コットンベルトウォッチ
100個 ¥12,000

サウンドウォッチ　各30個：180個 ¥57,000 @¥320

ネックレス @¥180　ブレス @¥190　リング @¥190　キーホルダー @¥180　コイン @¥200
てんとう虫キーホルダー @¥200　てんとう虫ペンダント @¥200　ハートネックレスウォッチ @¥180

2万円以上(離島の場合3万円以上)お買い上げの方、送料弊社負担。

※価格表示のない景品は全てOP価格@¥500未満です。

75φカプセル詰可能

フルーツキートーチライト 2種144個単位@¥90

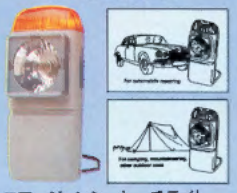
75φカプセル詰可能

防水

キャンピングトーチライト 96個単位
@¥150 12cm

貯金箱付き、時計付きなど各種あります。

※ライトが点滅します。



エマージェンシートーチライト
72個単位@¥320 (防水ライト2ヶ付) 16cm

自転車以外でも用途は様々!

自転車用トーチライト
72個単位 @¥220

ポケットトーチライト
@¥60 9.5cm

ライトセットDX101
72個 ¥27,000

ライトセットDX102
96個 ¥38,400
赤いポストタイプ(14cm) 黄のメータータイプ(22cm)

キャンプ用ライト(15cm)
48個 @¥450
※調光機能付

75φカプセル
詰可能

オイルスタンドキートーチ(電池付)
96個 ¥12,000

(直径
11cm)

タッチセンサーランプ
120個 ¥19,000

単1電池@¥35 単2電池@¥25
単3電池@¥15 単4電池@¥10

時刻を壁などに投射します(トーチライト付)

タイムプロジェクター
@¥480 8.5cm

9cm

14cm

全天候型ライト(キーチェーン付)2種
9cm:@¥110、14cm:@¥120

据え付け用常備灯
@¥120

ペンライト(11cm)
60個 ¥5,000

スケルトンライト(8cm)
72個 ¥5,000

トーチライト(電池付)
50個単位 @¥85

カートーチライト(電池別)
50個単位 @¥150

トーチライト
AMラジオ

※ホルダー付き//

※TVの1~3chが聴けます。
トーチライトAM/FM・TVラジオ

ラジオセット101 各40個:120個入
¥54,000

▼2スピーカー
FM/AM

▲スーパーサウンド
FM/AM

ラジオセット102
各40個:120個入
¥58,000

AM▲
カーラジオ

ラジオセット103
各40個:120個入 ¥54,000

全天候型ラジオ
@¥450 9cm

スポーツ観戦に最適なラジオ付/

3バンドラジオ(AM/FM/TV)
48個単位

15cm

ファンシーFM/AMラジオ
60個単位¥29,000

ウォークマンタイプレコーダー
60個単位

AMラジオ付双眼鏡
50個単位

双眼鏡セット(2種) 100個単位
オペラグラス@¥120、双眼鏡@¥180
セット各50個:100個@¥150 ¥13,500

スポーツボール望遠鏡
@¥90 96個単位

カメラセットDX
140個>@¥57,000

24枚撮使い捨てカメラ
@¥280

27枚撮2WAY
(フラッシュ付)

27枚撮
フラッシュ付

フィルムカメラセット
各60個:180個 ¥73,800

カメラセット(7種)
各20個:140個 ¥42,000

マルチレンズカメラセット
100個単位 ¥28,000

4眼レンズカメラ
100個単位 ¥30,000

パノラマ↔標準切り換え

27枚撮フラッシュ付
使い捨てカメラ 120個単位

27枚撮2WAY 120個単位
使い捨てカメラ(フラッシュ付)

パッケージのオリジナル
デザインも承ります。

フラッシュ付カメラ110%タイプ

マイクロカメラ
100個 @¥120

コンパクトカメラ
100個 @¥200

パノラマ2WAY切換カメラ
120個 @¥320

35%カメラ
120個 @¥260

パノラマカメラ
120個 @¥280

35%フラッシュ付
カメラ

※価格表示のない景品は全てOP価格@¥500未満です。

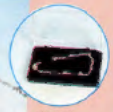
ご注文はFAXで24時間受け付けております。
FAX(ナンバー)043-286-4441

株式会社セントラル
〒262 千葉市花見川区千種町169-1
TEL.043(286)4440/FAX.043(286)4441
東京営業所/東京都台東区浅草橋2-28-6
TEL.03(5820)5952
[振込先]第一勧業銀行 稲毛支店(普)1385615

ブローチDXセット 100個 ¥28,000

ファンシーブローチ(5cm) @¥120

スターリングシルバーブレスレット
100個 ¥39,000
(ケース入) 100個 ¥42,000



高純度シルバー製

レディースセット(ケース入) 5種各20個：100個 ¥38,000

シルバーリング(ケース入)
96個 ¥9,000

高純度シルバー製

スターリングシルバーリング
(ケース入)
96個 ¥28,000

ネックレス用ケース
@¥50

マグネットリング
(ケース入)(14K)
(磁石2個付)
100個単位 @¥250

マグネットブレスレットDX
(14K)(800ガウス磁石6個、
ジルコニア6個付)(ケース入)
100個単位 @¥400

ブレスレット用ケース
@¥100

ネクタイピン(ケース入)
100個入 ¥24,000

アクセサリーセット
各20個：200個 ¥22,000

ピアスセット(ケース入)
96個 ¥9,000

ブレスレットケース
@¥40

巾着ケース @¥40

(800ガウス磁石2個付)

マグネットブレスレット(14K)
100個単位 @¥250

JEWELRY CASE

ジュエリーケース各種

※マグネットリング入りは100円増です。

ギフトボックスタイプ
192個単位 @¥50

ローズリングケース
120個単位 @¥90

ゴールド&シルバータイプ
96個単位 @¥80

ピロードタイプ
144個単位 @¥120

ハット型
96個単位 @¥140

各種ケース

(各96個単位)
NEWウォッチ用ケースA@¥150、B@¥80
ブレスレット用ケース @¥125 リング用ケース @¥80

ウォッチ用ケース(各100個単位)
パウチケース@¥15、ウインドーボックス@¥15
プラケース@¥100、プリスターカード@¥20

各種カプセル
48φハーフソフト 1000個単位 @¥ 8
67φハーフソフト 1000個単位 @¥10
75φソフトカプセル 730個単位 @¥12
100φハードカプセル 500個単位 @¥30

立方体ソフトケース
(10×10×10cm) @¥30
リーフソフトケース
(17×10×4cm) @¥21
(17×12×4cm) @¥22
(20×15×5cm) @¥28
六角柱ソフトケース
(12×直径6cm) @¥20
(15×直径8cm) @¥25
長方形ソフトケース
(12×9×9cm) @¥30

100φカプセル詰可能

マネー電卓 | 卓上電卓(12.5cm) | カード電卓101 | カード電卓102 | ビッグ液晶電卓 | ソーラー卓上電卓

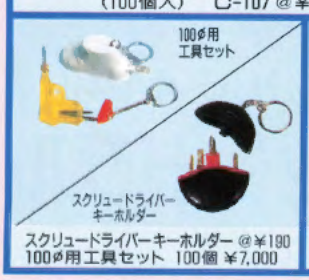
マネー電卓セット 100個 @¥240・500個 @¥230、卓上電卓(12.5cm) 100個 ¥12,000、カード電卓101 50個単位 @¥140
カード電卓102 50個単位@¥120、ビッグ液晶電卓 @¥250、ソーラー卓上電卓 @¥400

フィルム電卓、ボールペン電卓、時計付キーチェーン電卓 @¥360
カードアラームクロック @¥240
各50個単位

75φカプセル用電卓 (100個入)
C-101 @¥240
C-107 @¥190
C-103 @¥190
C-108 @¥190
C-106 @¥190
セット120個 ¥24,000
75φカプセル詰可能

ファンシー文具セット
@¥180 50個単位

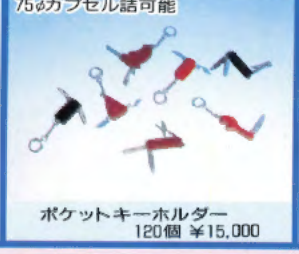
デスクセット
96個 ¥15,000



スクリュードライバーキーホルダー @¥190
100φ用工具セット 100個 ¥7,000

75φ用工具セット
150個 ¥10,000

75φカプセル詰可能



ポケットキーホルダー
120個 ¥15,000

75φカプセル可能

ライトキーホルダー 96個 ¥ 9,000
キーホルダーセット 200個 ¥17,000

75φカプセル可能 えんぴつ削り

75φカプセル可能 ロケットアニマル

えんぴつ削りブルバッカー 96個 ¥12,000
ロケットアニマル 100個 ¥10,000

100φカプセル1個¥30・100φハードカプセル1個¥30・75φソフトカプセル1個¥15・46φカプセル1個¥10

ミリタリーウォッチ（ケース入）
100個 @¥110　200個 @¥100

ダイバーウォッチセットDX（ケース入）
120個 ¥58,000

メタルウォッチセット
140個 ¥67,000

パズルウォッチ
100個 ¥15,000

ファジーウォッチ
100個 ¥12,000

PARTY GOODS

たたくと爆発音と共に膨らみます。

爆発バルーン
96個 ¥5,000

軽く曲げパチンと音がすると、光り始めます。

ディスコライトネックレス&イヤリング
100個 ¥15,000

メタルキャップ
72個 @¥400

ベースボールキャップ
コットン製 @¥180
レザー製 @¥200

マジックボックス
100個 ¥15,000

フォーミュラペン立て
72個 @¥70

サッカー小物入れ
（透明ケース入り）
80個 @¥80　9cm

石けん入れセット
@¥70

イヤホーンラジオ @¥320　キーホルダーラジオ @¥350　ウォークマンタイプラジオ @¥350
時計バンドラジオ @¥350　サッカーAM @¥320　サッカーFM @¥380　AMラジオウォッチ @¥400

カードAM @¥350/120個単位、カードFM @¥450/120個単位、
ミリタリーウォッチラジオ（電池付）@¥450/100個単位

ハンディークリーナー 100個 ¥18,000
ミニチュアハウス 100個 ¥12,000

ファジーボールペン 100個 ¥ 9,000
バンクファジーボールペン 100個 ¥16,000

ファジーペンケース 各100個 ¥22,000
ファジーコインケース 100個 ¥18,000
セット 各50個：200個 ¥35,000

アンティック鉛筆削りセット @¥150
プラスティック鉛筆削りセット 200個 ¥3,800

ミラー付携帯ブラシ
3種 96個 ¥8,000

レザーブレスレット 100個 ¥7,000　ビーズミサンガ 120個 ¥9,000
ミサンガ 120個 ¥19,200　セット 各60個 ¥16,300

ポンポンシリーズ102 288個 ¥7,000、ポンポンシリーズ104 144個 ¥7,000、ポンポンシリーズ108 216個 ¥8,000、接着テープ付ポンポン 216個 ¥7,000、
ポンポンキーホルダー101 288個 ¥11,000、メッセージポンポン 200個 ¥6,200、香水入ポンポン 192個 ¥8,000、バスケットポンポン 96個 ¥4,800

レザーネックレス ウッド @¥250
ストーン @¥350　60個単位

レザーコインパース
100個 ¥22,000

バッグ102（14～19cm）
120個 ¥20,000

バッグ103
96個 ¥6,500

スポーツソックス 100個 @¥100　600個 @¥90
カジュアルソックス 100個 @¥100　600個 @¥90

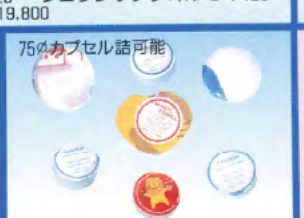
チョーカー101 120個単位 @¥ 60
チョーカー102 120個単位 @¥180

スポーツボールタオルセット @¥240　ゴルフボールタオル @¥120　ジュラシックタオル @¥120
タオル入りクマの貯金箱（10cm）@¥180　セット 各30個：120個 ¥19,800

くつみがきセット
60個単位 @¥230

ソーイングセット
96個 ¥12,000

マジックハンカチーフ @¥120
マジックソックス @¥150
マジックタオル @¥100



マジックセット
各20個 140個 ¥21,000

（この他にも多数、多様な製品があります、資料ご請求下さい。）

ご注文はFAXで24時間受け付けております。

FAX（ナンバー）043-286-4441

株式会社セントラル

〒262　千葉市花見川区千種町169-1
TEL.043(286)4440/FAX.043(286)4441
東京営業所／東京都台東区浅草橋2-28-6
TEL.03(5820)5952
[振込先]第一勧業銀行 稲毛支店(普)1385615

レーザーレーサー
72個 ¥20,000（13cm）

レーザーエンジンスティックレイ
72個 ¥22,000（18cm）

レーザーエンジンデストロイヤー
72個 ¥22,000（18cm）

レーザーエンジンワイルドボア
72個 ¥22,000（18cm）

レーザーマシン
72個 ¥22,000（18cm）

ミニレーザーセット
144個 ¥20,000（8cm）

ミニモンスター（4種）
144個 ¥20,000（8cm）

フリクション機能 オフロードシリーズ（1/32シリーズ 16cm）ケース入

メルセデスベンツ
36個 ¥17,500

ランボルギーニ
36個 ¥17,500

プルバック駆動
パワーカー（20cm）
72個 ¥35,000

プルバック駆動
スーパーバイク
96個 ¥23,000（12.5cm）

プルバック駆動
50'Sカー
144個 ¥26,000（12.5cm）

プルバック駆動
クラシックカー
72個 ¥9,500（11cm）

プルバック駆動
アタックフォース（1/32シリーズ）
96個 ¥18,500（8cm）

プルバック駆動
ラリースポーツ
144個 ¥28,000（12cm）

プルバック駆動
ビッグホイールローダー
96個 ¥18,000（13cm）

レーザーラリー
4種 72個 ¥10,000（8cm）

プルバック駆動
トラックシリーズ
96個 ¥23,000（13.5cm）

プルバック駆動
アンティックカー
144個 ¥26,000（12.5cm）

プルバック駆動
クラシックロコモーティブ
144個 ¥36,000（13cm）

プルバック駆動
ロコモーティブ
96個 ¥26,000（18cm）

75ø対応
（5.5cm）
ミニスケルトンカー
3種96個 ¥8,000

75ø対応
プルバックエアプレーン
96個 @¥110

75ø対応
マジック
96個 @¥110

75ø対応
4WDプルバックカー
72個 @¥120

スケルトンカー
3種96個 ¥10,000

ミニスケルトンヘリ&エアプレーン
72個 ¥7,000

プルバック駆動
75ø用ロードレーサー
144個 ¥18,000

プルバック駆動
バンピングフォーミュラカー
72個 ¥9,500

上から押して手を離すと走ります。
75ø対応
ブッシュゴーセット
210個 ¥21,000

カプセル入の場合、1ヶにつき30円追加
100ø カプセル用セット
360個 ¥48,000

カプセル入の場合、1ヶにつき30円追加
100ø用 ゼンマイ駆動グッズセット
120個 ¥12,000

カプセル入りは1ヶに付き15円増し
75ø用 バラエティーセットDX（20種）
200個 ¥25,000　400個 ¥48,000

カプセル入りは1ヶに付き15円増し
75ø用 バラエティーセット（30種）
300個 ¥21,000　600個 ¥41,000

カプセル入の場合、1ヶにつき10円追加
46ø用 バラエティーセット
300個 ¥15,000　600個 ¥28,000

75øカプセル詰可能
ボールペン機能付
ゼンマイ駆動
ペンバルランナー
スポーツランナー
ペンバルランナー　100個 ¥12,000
スポーツランナー　100個 ¥12,000

75øカプセル詰可能
（7～9cm）
100個単位
100øカプセル詰可能
（8～11cm）
72個単位
ドッグファミリーセット　@¥90
キャットファミリーセット　@¥120

75øカプセル詰可能
パズルゲーム
120個 ¥6,000

※メロディー3曲入り
オルゴールセット
100個 ¥19,000

（20cm）
ワールドカップサッカー
100個 ¥15,000

サマーアイテム

●冷蔵庫に入れておけばコップ内の液体が凍るので氷が要りません。

230ml　210ml
カラーフローズンジョッキ
230ml 96個 ¥20,000
210ml 96個 ¥18,000

コップ内の人形が動きます
フローズンコップ
72個 @¥170
フローズンジョッキ
72個 @¥190

扇風機　マッサージャー
ライト付扇風機
@¥350
ライト付マッサージャー
@¥330

100ø カプセル対応
水中で尾ビレをふって動きます。
トロピカルフィッシュ
96個 @¥150

キーホルダー
ネックレス　ペンシルトップ
ウォーターボール
各タイプ共96個 ¥8,000

Tシャツ
100枚 @¥150

サングラスセット
96個 ¥7,000

水鉄砲キーホルダーセット
400個 ¥20,000

アクアキーホルダー
120個 ¥9,000

100øカプセル対応
100個単位
クリスタルアニマルキーチェーン
（大）@¥60・（小）@¥40
クリスタルキーチェーン
@¥60

パズルキーチェーン
120個 ¥6,000

パズルバンク
120個 ¥7,000

サマーウォッチ
100個 ¥15,000

透明ウォッチ
（デジタル、アナログ、デジアナ）
各30個：90個 ¥36,000

2万円以上（離島の場合3万円以上）お買い上げの方、送料弊社負担。

※価格表示のない景品は全てOP価格@¥500未満です。

OBNES

MEN'S

7月発売

ポケットウォッチ 30個
キーケース 18個
アドレスケース 15個
1オンスボトル 15個
携帯コップ 10個
スクウェアケース 7個
メガネケース 5個

メンズクラブ

7アイテム・100個入
OP価格 ¥42,000

LADY'S

7月発売

ベルト 4種 20個
リストウオッチ 5種 20個
コスメティックケース6種60個(各10個)

レディスクラブ

8アイテム 15種・100個入
OP価格 ¥37,000

7月発売

ボックスサイズ 15×8.5×5cm

ゴルフクラブSet

14種・84個入
OP価格 ¥37,000

発売中

ミニメタルクロック

10アイテム・100個入
OP価格 ¥49,800

7月発売

プチキューブクロック

8種3色・100個入
OP価格 ¥47,500

6月発売

開運・本命・必勝・大穴・万馬券

これさえあれば ウマくいく!!

開運まねき馬

サイズ 約20cm
5アイテム・90個入
OP価格 ¥31,500

発売中

携帯電話ホルダー

8種・100個入
OP価格 ¥30,000

ポンプでふくらませばスグ遊べるスグレモノ

発売中

メタリックボール

5アイテム・100個入
OP価格 ¥30,000

発売中

サイズ 40cm

ビックベア

3アイテム・90個入
OP価格 ¥44,500

株式会社 オーブネス
東京営業所
TEL 03(5386)0113(代表) FAX 03(5386)0115
〒164 東京都中野区中野6−3−10 第6浜谷ビル301号

OBNES

NEW TYPE

7月発売

ハンドルに合わせてタイヤも動く
これまでにないスーパーリアルタイプ!!

フェラーリ
ポルシェ
ランボルギーニ
ベンツ
ムスタング
ジャガー
ダッジバイパー

Newモデルスーパーカー

9アイテム・72個入　ボックスサイズ 22×11×10cm
OP価格 ¥35,500

1/32

7月発売

ダイキャストオフロード

ボックスサイズ 21×9×10cm
12アイテム・72個入
OP価格 ¥30,000

1/18

6月発売

BMWバイク

ボックスサイズ 13×22×7cm
2アイテム・98個入
OP価格 ¥37,000

Kawasaki

発売中

©カワサキモータースジャパン

カワサキストリートセット

4種・8アイテム・100個入
OP価格 ¥33,000

カッコイイレリーフの時計。思わずほしくなる!!

サイズ直径 17cm

発売中

レリーフクロック

9アイテム・90個入
OP価格 ¥37,000

ショルダーバックとしても使えるからとっても便利!

発売中

サイズ 21×11×5cm

NEWステーショナリーセット

(ショルダータイプ)

5アイテム・100個入
OP価格 ¥33,000

第3弾6月発売

男性用80個・女性用20個

アデッソⅢ

男女各10アイテム(計20アイテム) 100個入
OP価格 ¥49,500

発売中

オリジナルメタル時計

100個入
OP価格 ¥49,800

発売中

高級時計

100個入
OP価格 ¥33,000

株式会社オーブネス
大阪本社

フリーダイヤル 0120-311607
TEL 06(641)6001 FAX 06(645)0888
〒556 大阪市浪速区元町1−2−2 浪芳ビル5階

名古屋から全国へ

ロイヤル サブボード シリーズ

麻雀 天神牌
ダイナックス(株)

ダイナックス(株)
麻雀 雷神牌

花札 メインボード シリーズ

花合わせ六
(有)アルバ

ダイナックス(株)
華五光 番外編

仮想現実
対感
コミュニケーション

超人気！
リプレイ誘うクレジット
タイマー!!

(株)ダイナックス

麻雀 メインボード シリーズ

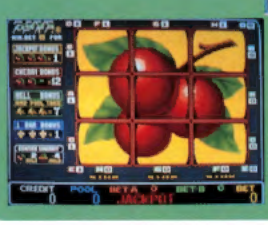
麻雀立直 II
ダイナックス(株)

ダイナックス(株)
麻雀スーパー大中華圏

スロット シリーズ

ゴールデン ミラクル セブン
(株)エクセレントシステム

ラッシング ベル
(株)ダイナ



(株)ダイナ
チェリーボーナスIV

エキスプレス アドバイザー
AMUSEMENT JOY 有限会社 アミューズメント ジョイ
〒461 名古屋市東区泉 2丁目3-24
TEL 052-932-2477
FAX 052-932-4877

ビリヤードマニア in マーストリヒト Maastricht !!

EBE'96

EUROPEAN BILLIARD EXPO

ヨーロピアン・ビリヤード・エキスポ

日時
1996年 9月5日~7日
場所
THE MAASTRICHT EXHIBITION AND CONGRESS CENTER(MECC) /MAASTRICHT ・オランダ

ビリヤードビジネスに関する全てが大集合。

会場面積、22,500㎡。
ヨーロッパ最大のビリヤード・トレードショーである
ヨーロピアン・ビリヤード・エキスポ '96 が、9月5日~7日、
オランダのマーストリヒトで開催されます。
ダーツ、スロットマシンやベンディングマシンなど、
ビリヤードビジネスに関するありとあらゆる製品が勢揃い…。
ビリヤードマニアは見逃せないエキサイティングなショーとなります。
"ビリヤードマニア in Maastricht!!" を合言葉にEBE'96 へ参加しよう！

ショーに関するお問い合わせは：

Billiard News GmbH
HauptstraBe 53
A-5600St. Johann im Pongau
Austria
Tel. ++43/6412/76 35,76,36
Fax. ++43/06412/76 36-15

Creative Promotions
W 12285 Eagle Rd.
Crivitz, WI 54114
U.S.A.
Tel.++1/715-757-2399
Fax.++1/715-757-3742

トーナメントも同時開催予定！
☆ユーロツアー 9 ボール
☆アーティスティック・グランプリ
☆スヌーカー・トップトーナメント
☆オープントーナメント 8 ボール

ダブルチャンスィング

Double Chancing™

※ルーフイルミネーションはオプションです。

女性を魅了する
オシャレで艶やかな
メダルゲームです。

2個のボールでアップテンポな
スーパールーレット!
単勝・連複でダブルのチャンス!
ODDS MAX 80倍の魅力!
最大1000PTSのボーナスで
最高の盛り上がり!

PRODUCED BY jas

二面図

1/100
(mm)

寸法：W&D1,000／H1,200mm
(ルーフイルミネーション付：W&D1,000／H2,190mm)
重量：120kg（ルーフイルミネーション付重量：146kg）
消費電力：190W　MAX560W
(ルーフイルミネーション付：320W　MAX690W)
使用電源：AC100V 50/60Hz
メダル収納枚数：1,600枚（ホッパー内1,000枚×4／
オーバーフロー内　3,000枚×4）

もっとワクワク!! スキルスタート!

ROUND SELECTION™

ラウンドセレクション

- 景品展示ゴンドラは10個
- 景品は全10種×各10個収納
- 前面より景品補給可能
- YUVO円筒カプセルφ105×L175

好きなポイントで
ボールを落下させられる、
スキルスタートボタンが付いた!
入賞番号が予想できる…かな!?

三面図

1／100
(mm)

特許出願中　寸法 W1,200/D800/H1,980mm　重量 165kg
AC100V 50/60Hz　消費電力 230W(MAX300W)

営業部/販売・サービス専用
058-241-8006
TEL 058-241-7491（大代表）
FAX 058-241-8491

※当社の製品はすべてPL保険に加入しています。
※改良のため、仕様やデザイン等を予告なく変更することがあります。

ヘキサプレジデント TM

HEXA PRESIDENT

期待と信頼が凝縮された
キングヘキサです。

王者の極

特許出願中　寸法 W1,600/D1,560/H1,350mm
AC100V 50/60Hz　消費電力180W　重量260Kg

特報

チャンピオンキック2 大感謝セール!!

チャンピオンキックを
リニューアルしませんか？

現在チャンピオンキックを
お持ちのお客様に限り、
弊社が高価買取りし、
特別価格にて新品を
御提供させて頂きます。

この機会にぜひご検討下さい…

世界唯一の
本格的キックゲームとして、
マスコミでは
タレント扱いです!

- '93.12.11　フジテレビ系番組「興奮！Jリーグ大解剖」出演
- '93.12.29　TBSテレビ系番組「プロスポーツマンNo.1選手権」出演
- '94.1.23　TBSテレビ系番組「ドラキュラが狙ってる」出演
- '94.5.2　フジテレビ系番組「上を向いて歩こう！」出演
- '94.10.22　日本テレビ系番組「素顔が一番！」出演
- '95.6.9　テレビ朝日系番組「華麗にAh! So」出演
- '95.11.9　TBSテレビ系番組「最大公約ショー」出演
- '95.12.14　TBSテレビ系番組「最大公約ショー」出演

特許出願中
寸法：W1,400/D1,100/H1,800mm
消費電力：50W/外部電源使用　重量：192Kg

カジノセレクション
スキルストップ

Casino Selection SS スキル ストップ TM

君はルーレットの回転を
止めて狙った番号にボールを
入れられるか!?

●YUVO円筒カプセルφ105×L175使用
●景品は全8種×各10個収納
特許出願中3件
寸法　W1,200/D1,140/H1,907mm
消費電力88W（MAX190W）重量 150kg

ZIRAIYA ジ・ラ・イ・ヤ TM

～ファラオの秘宝～

観てワクワク
やってドキドキの
アドベンチャープライズ

●YUVO円筒カプセルφ105×L175使用
寸法　W900/D2,400/H2,100mm
消費電力65W（MAX95W）重量225kg

ALPINE CATCHER アルペンキャッチャー TM

幅533mmで高インカム。
隙間ゲーム登場!

●YUVO／120φカプセル使用
●フロントドアから景品補充可能。
●景品32個収納。
寸法 W533/D1,800/H1,865mm
消費電力 95W（MAX230W）重量 150kg

アルペン アルペンキャッチャー専用
YUVOφ120カプセル

景品固定プレート
100個入り　¥3,000
※景品は商品には含まれません。

ラウンドカジノジライヤ ラウンドセレクション
カジノセレクションSS
ジライヤ専用
YUVO円筒カプセル

250個入り¥17,500
好評発売中!!

TOTAL SAFETY YUVO

製造開発元
大平技研工業株式会社
本社　岐阜県岐阜市岩井万場44番地

アミューズメントの 次・世界!

ラストブロンクス
LAST BRONX
東京番外地

格闘ゲームの常識を超えた進化形。
注目の3D-CG武器格闘ゲーム登場!!

"199X"リアルシティTOKYO

このゲームはフィクションです。
実在の個人、団体、都市とは、一切関係ありません。

© SEGA 1996

SONIC THE FIGHTERS
ソニック ザ ファイターズ

ソニック、対戦アクション界にデビュー。

© SEGA 1996

飛ぶ!撃つ!!ナメル!!!
なんでもアリ?の新感覚コミカル・バトル。

攻撃ヘリVS武装テロリスト。
自動追尾視点搭載の
次世代ガンゲームに
スタンダード・タイプ新登場!

GUNBLADE NY
Special Air Assault Force
TM

ガンブレードニューヨーク
785(W)×1,405(D)×1,975(H)mm
約180kg AC100V 255W
29インチモニター
PAT. PEND.

©SEGA 1995

対コンピュータから対人へ…

バーサスシティ
Versus CITY
ADVANCED BATTLE CABINET

VSゾーンの新展開。
常にVSの原点に立ち、近未来アミューズメントを担う対戦ゾーンで
新たな発想と可能性を拓くハイパフォーマンス対戦用キャビネットバーサスシティ。

最新ソフトがバーサスシティに新登場!
ソニック ザ ファイターズ&ラストブロンクス

バーサスシティおすすめソフト
★バーチャファイターリミックス ★バーチャファイター2.1
★バーチャストライカー ★ファイナルアーチ ★ファイティングバイパーズ
★ファンキーヘッドボクサーズ ★バーチャロン ★バーチャファイターキッズ

750(W)×1,834(D)×1,950(H)mm 200kg AC100V 301W
29インチモニター×2 PAT. PEND.

©SEGA 1995

©SEGA 1991

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一開発事業所	東京都大田区東糀谷2-13-1	電話03(5736)7700(国内販売事業本部) 電話03(5736)7721(海外販売事業本部) 電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ) 電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話06(334)5336(代表)
九州支店	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6841(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003(代表)
仙台販売	仙台市若林区卸町東3丁目1-8	電話022(267)0930(代表)

あのプリント倶楽部にニューフレームのサマーバージョンが近日登場！

SEGA™

Twenty One

UFO CATCHER

UFOキャッチャー21

UFOキャッチャーはオリジナルクレーンゲームの元祖！

楽しさと高級感をパワーアップ！
アイキャッチ効果抜群のNEWプライズマシン。

◆プライズをオシャレにライトアップ！

1,680(W)×860(D)×1,954(H)mm

◆赤い光でプライズを狙う。
ビームポイント機能搭載。

◆アーム移動の故障が少ない新機構採用。
◆従来と外寸は同じでも、プライズ設置スペースがワイドに！
◆設定やメンテナンス、インカムデータの確認も簡単。
液晶ディスプレイつきスイッチ・ユニット。

弊社所有登録実用新案第2,096,190号「景品把み取りゲーム装置」について
クレーンゲーム機としてご好評の「UFOキャッチャー」(弊社登録商標)に関する考案が、平成8年1月9日付けにて、実用新案として登録されましたので、弊社製「UFOキャッチャー」以外の本件実用新案権の技術的範囲に包含される製品は、現在ご使用中のものも含み、実用新案権の侵害となります。

UFO CATCHER プライズシリーズ

魅力満載！
梅雨をのりきる、
セガのプライズ！

7種類／96個入／OP価格￥30,000

5種類／50個入／OP価格￥21,000

B-075 タマ&フレンズ スポーツバージョン

©1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

5種類／80個入／OP価格￥30,000

D-297 スーパーホース サウンド貯金箱

©AVANTI

11種類／200個入／OP価格￥25,000

D-305 バーチャファイター タペストリーVer.2

© SEGA 1994, 1995

L-156 ミニタペストリー バーチャファイター2

© SEGA 1994, 1995

キッズ・アミューズ

UFO CATCHER	誰もが知っている、小粋で魅力的なアイテム。		
タマ&フレンズ ポロシャツ	D-295 6種類／50個入 OP価格￥24,000	森永お菓子なレイングッズ	D-298 6種類／80個入 OP価格￥30,000
ジャンボ Meigi	V-084 6種類／50個入 OP価格￥24,000	ビクトリーバズル～ドイツ編～	D-303 5種類／100個入 OP価格￥30,000
タマ&フレンズ キッチンウェアセット	D-296 10種類／50個入 OP価格￥24,000	チキチキマシン猛レース ボディガードアラーム	D-300 5種類／50個入 OP価格￥24,000
アトランタオリンピック2公式ライセンス商品 エクササイズ	D-302 8種類／88個入 OP価格￥30,000	Agip グランプリセット	D-301 9種類／90個入 OP価格￥30,000
ザ・シンプソンズ ビーチセット	D-299 7種類／92個入 OP価格￥30,000	マクドナルド ピクニックセット	D-304 8種類／88個入 OP価格￥30,000
ペンギンズパラダイス	B-076 6種類／100個入 OP価格￥30,000	おやすみマニアル	V-085 5種類／50個入 OP価格￥24,000

SEGA-FAX-CITY セガファックスクラブ

新作UFOキャッチャープライズ（景品）情報をFAXでGET！

東京 03-5950-7790

大阪 06-948-0606

1.FAXの受話器でコール。
2.ブロックNo.8をプッシュ。
3.ボックスNo.4をプッシュ。

※プッシュ回線または、トーン切替付のダイヤル回線をお使い下さい。
クロネコFAXでも取り出せます。

パソコンユーザーはインターネットでアクセス！

【アドレス】
http://www.sega.co.jp/AM/NewPrize

※環境が整ってない方は、パソコンショップ等でご相談下さい。

インターネット WWWサーバ ホームページ

SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス

©SEGA 1991

第一統括事業所 東京都大田区東糀谷2-1-3-1 電話03（5736）7700（国内販売事業本部）
電話03（5736）7721（海外販売事業本部）
電話03（5736）7830（AM施設統括本部）
電話03（5736）7837（アミューズメントテーマパーク事業本部）

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011（841）0248（代表）

関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06（334）5336（代表）

九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅前南5-7-5 電話092（452）6841（代表）

広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082（293）7979（代表）

名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052（702）3003（代表）

仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1－8 電話022（287）0930（代表）

AM春秋

6月号

「レジャー白書」は整合性を回復させたが……

例年、当月号では4月下旬に発表される「レジャー白書」（財余暇開発センター）を話題にしてきた。

ご承知のことだろうが、当業界では昨年、3団体（JAMMA、AOU、NSA）による初の「業界実態調査」が行なわれた。調査・集計・分析を余暇開発センターに委託して行なわれたものだが、その結果、市場規模のデータに大きな違いが生じた。（レジャー白書の4270億円に対し、実態調査では5800億円＝平成5年）

余暇開発センターでは、今後の白書の作成に当り「実態調査を参考とする」ということで、今年の白書の数字が注目されたが、市場規模については、各年が前年に比べ増か減かの傾向性は踏襲されているものの、10年前に遡り、大幅に上方修正されるところとなった。

そして、昨年は参加率が23・3%から22・6%に、年間活動回数が13・5回から13・1回に、1回当りの費用が830円から730円に、といずれも減少している一方、市場規模については5710億円から5900億円へと、3・3%の増加と分析された。

ピークとなる平成4年の6000億円までの推移は、個々のオペレーターの実績・実感にほぼ符号したものではないかと思う。

しかし、過去5年間、多少の増減はあるものの、「市場規模はほぼ横這い」というデータに、個々の実績・実感と較べてのギャップを感じる読者が多いのではないだろうか。とりあえず白書の新データを前提とする立場に立ち、これをいかに納得するか、という観点から、左上の表を作成した。8号専業店数と備付台数（含・併業店）は警察庁発表のデータだ。

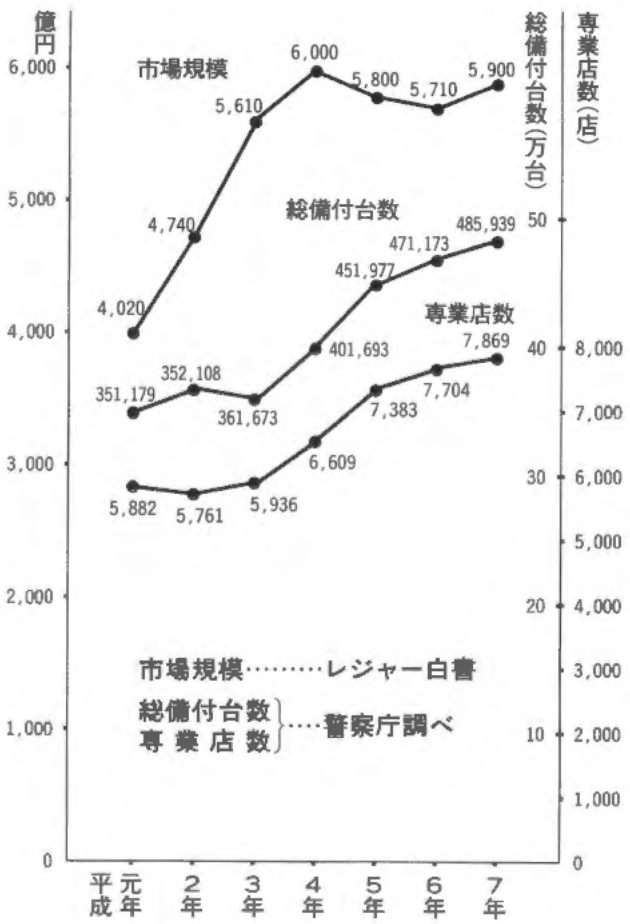
これを見ると明らかな様に、平成4年以降、専業店数と総備付台数が急増している。（昨年末では総備付台数のほぼ80%は専業店となっている）

アミューズメント元年と言われる平成元年を起点（100）とすれば、過去5年間の市場規模は139・5から149・3の幅にある一方、昨年の総備付台数は138・4、専業店数では133・8となる。

市場規模が横這いで、台数、店舗数が急増となれば、当然のことながら、台当りのインカム、店当りの売り上げが減少してつじつまが合い、過当競争をデータ的に浮び上らせることとなる。

ということで、今年の白書は、営業者の実績・実感とデータとの整合性を回復させた、ということになるのだが、白書は白書、その数字を決めるのは、営業の現場に他ならない。

（月刊コインジャーナル）



'89年の「ビッグラン」以来、「シスコヒート」「グランプリスター」「F1スーパーバトル」「首都高レッドゾーン」と次々にドライブゲームをリリースしてきた㈱ジャレコ（本社・東京、金沢義秋社長）が、今回、同社初のポリゴンドライブゲーム「スーパーGT24h」を発売する。

同社が送り出したドライブゲームは強豪がひしめく中、常に安定した人気をキープしてきたのはご存じの通り。同作では、セガ社のCGボード「MODEL2」という武器を得て、2次元では出来なかった様々な表現にチャレンジした。

発売は夏商戦を見据えた7月を予定。今月は最近、やや活気を欠くドライブゲーム市場の起爆剤として、この夏の活躍が期待される「スーパーGT24h」を紹介する。

GAME STAGE

ゲームの舞台は24時間耐久レース

ゲームの舞台は、最高速300kmhを超えるスーパーGTカーによる24時間耐久レース。ゲーム進行自体は従来と同じだが、マシンに耐久力（ダメージメーター）を設定した点が本作の最大の特徴といえるだろう。レース中、他車や壁と衝突した場合、ダメージメーターが徐々にアップ。それが一定値を超えるとハンドリングが鈍くなるなど操作性が悪くなり、画面上に〝PIT IN〟の指示が出て、プレイヤーはピットインの必要を迫られる。従来、ピットインは大きなロスタイムに繋がっていたが、本作ではこの間、タイムがストップするなど、無理して走り続けるよりもピットインした方が後の展開が有利になるようにしてあり、どのタイミングでピットに入るかといったレース全体を視野に入れた戦略性を持たせた。

4 MACHINE AND 4 COURSE

マシンは4種類、コースは全4コースから選択

筐体は2in1のコクピットタイプ。マシンはオリジナルデザインによるビギナー向け2種、エキスパート向け2種の4種類から選べ、操作系はオートマチック、6速マニュアルから選択できる。

コースは、30度バンクや立体交差が盛り込まれたサーキットを周回する初級向けのショートコース（5周）と、激しいアップダウンやタイトなコーナーが連続する公道とサーキットを複合した上級向けのロングコース（3周）があり、順方向・逆方向を組み合わせて全4コースが用意されている。

両コース共、路面の質感や背景はCGならではの緻密さ。特にロングコースでは、峠道を抜けると高級ホテルが建ち並ぶリゾートビーチが広がり、ダイナミックな景観が続く。また、24時間耐久レースであるため、夕闇から星空、朝焼けへと時間的な変化も表現さ

今月の表紙

JUNE

(株)ジャレコ

スーパーGT 24h

れる。

開発に当たっては、実車の操作感覚に近づけながらも、誰もがプレイできるようなゲーム性を重視。発売時には、タイムアタックモードも搭載される予定になっている。演出面でも、視点が3段階に切り替えられる視点変化ボタンを採用したほか、これまで表現が困難だったドリフトの際の車の流れ方など、2次元では出来なかった3次元ならではの表現が可能になったということだ。

REAL SOUND
実車のエキゾーストノートを収録し迫力満点!

このほか、サウンド面はスーパーカーのスペシャリストとして有名なショップ「AUTO MAX」の協力のもと、実際のレーシングカーからエンジン音を収録。まさに本物のエキゾーストノートが、CGのリアルな画像をより際立たせる。

初のポリゴンタイプではあるものの、ドライブゲームに関しては実績のある同社。「MODEL2」のポテンシャルを充分に活かした「スーパーGT 24h」は、数々の作品で培ってきたドライブゲーム開発のノウハウと融合し、同社のドライブゲームを新たな領域へと導いた。

月刊アイマックスジャーナル
6月号

CONTENTS

〈特集〉

(財)余暇開発センター
「レジャー白書'96」に見るAM業界の現状と展望 …… 112
基礎から覚える誌上メンテナンス講座④〈プリント倶楽部編〉 …… 204
アミューズメントは我が天職(24) 朝日産業㈱ 宮澤 國彦 社長 …… 144
日本のテーマパーク(35) 平家落人伝説が伝わる秘境の温泉郷に狩人(またぎ)の技と生活を再現した『平家狩人村』 …… 324
懐しのマシン⑤ トーゴの「もぐら退治」とその後続機 …… 128
「第2回広州国際AM、アトラクション及び部品展覧会」(中国・広州市) …… 134
「第5回TAE 台湾国際AMショー」(台湾・台北市) …… 136
「第3回AAE～アジアン・アミューズメント・エキスポ」 …… 138
テクモ㈱ 沈黙を破る！「開発体制を強化し、『デッドオアアライブ』で格闘ゲーム市場に乱入！」 …… 200
◎「タイトーアミューズメントシティー上諏訪店」㈱タイトー …… 251
◎「後楽園カーニバル」㈱後楽園ロコモティヴ …… 258
◎「ナムコ・ワンダーパーク彦根」㈱ナムコ …… 262
◎「ロンゴロンゴ」㈱シグマ …… 267
◎「ムー大陸 志木店」㈱アトラス …… 271
◎セガ・アミューズメントテーマパーク「福岡ジョイポリス」㈱セガ・エンタープライゼス …… 254
◎エンターテイメントパーク「ダイナレックス」㈱マイカルクリエイト …… 260
◎「神戸ハーバーサーカス」㈱神戸ハーバーサーカス …… 264
◎アミューズメントクラブ「LUARK(ルアーク)」㈱アイマックス …… 270
◎「パラダイスシティ」㈱日本システム …… 272
HYPER-EX(㈱アイマックス) …… 322
法人申告ランキング表('94/12～'95/12) …… 151

海外リポート

開発部INTERVIEW

オープンニュース

新商品クローズアップ

限りない可能性とともに、
21世紀の中国市場にアクセスする!!

月刊コインジャーナル 国際中文版 5月号（毎月10日 台湾より発信!）

書評(気になる本) 『遊園地の現在学』 宮原 久……304 216
ITEMコラム 「SC」 髙田 保治……300 「AMビジネス」 鈴木 聖司……301
「レジャー」 白石 嘉宏……302 「ビデオゲーム」 石井ぜんじ……303 301
カラオケバックステージ ㈱タイカン 常務取締役 三村雅俊氏に聞く……294
業界紙誌時評 プレスウォッチャー……316
ロケーション別業況（4月下旬～5月下旬）……375
海外情報……308

業界時事報

●セガ社、「新作プライズ内覧会」を開催……450
●㈲パブリックス、店内意匠に人気漫画「アキラ」を採用……450
●天保山現代館、テレビゲームの歴史と可能性を探る「ビット・ジェネレーション'96」を開催……450
●㈱志摩スペイン村、「パルケエスパーニャ」に新ミュージカル登場、夏のキャンペーン「フィエスタ・デ・ベラノ」も開催……450
●㈱シグマ、「GF」の制服を一新……449
●㈱新声社、「ゲーメスト創刊10周年大感謝祭」を開催……449
●㈱ナムコ、インターネットでホームページ開設……448
●㈱バンプレスト、「PZ事業部オータムコレクション大商談会」を開催……448
●㈱タイトー、㈱京セラマルチメディアコーポレーション、「X-55」の情報サービスを拡大……448
●㈱エキスポランド、夏催事に「四谷怪談」……447
●ナムコ・ワンダーエッグ、昨年動員数86万人に……447
●光明㈱、GW真っ只中、コスプレパーティーを開催……447
●セガ社、〝X指定〟ソフト開発を全面禁止……446
●日本インターネット㈱、業務用インターネット機を開発……445
●人事異動（関西カクタス㈱、セガ社、㈱タイトー、㈱スクウェア、ホクセイ㈱、㈱サノヤス・ヒシノ明昌、㈱シグマ）……445
●事務所開設（㈱M・G・M、㈱アクシス、セガ社、パイオニア㈱、大阪港スポーツアイランド㈱、サンワールド）……444
●機構改革（㈱エスシーシー、デジタルエンタテインメントアカデミー）……444
●改組（㈱アニマ）……442
●慶事（プレビ㈱）……441
●お詫びと訂正（㈱シグマ、㈱フウキ、㈲レイクランド）……441

AM春秋……434
AM業界催事録……331
ワールドイベントカレンダー……454 436
ニューマシンインフォメーション……406 402 393
コンシューマ情報……452 451
海外購読案内……411
海外代理店案内……383 306 304 107
JAMMAだより……392
JAPEAだより……
AOUだより……396
NSAだより……
県別団体名簿……404
県別協会だより……
情報ファイル……
わが社のマドモアゼル……
中古機情報 うります／かいます……
英文(Coin Op. Journal)……

今月の表紙

スーパーGT 24h
㈱ジャレコ ……108

今ふれあいの大切さ。
感・じ・ま・す
人と機械 人と人
アメニティパーク(ビデオシティ)リノはオペレーション(メダル・ビデオ・対人ゲーム)を通して伝えます。
企画運営：株式会社 アポロ
大阪市中央区難波4－2－1
難波御堂筋ビルディング11階
TEL.06(633)2131(代表)

CAPCOM
大好評発売中！
アミューズメントマシン充実のラインナップ。
■みんな集まれ！ 原始人ウーガ君の案内で 恐竜探険に出発だ～。

●恐竜探険トリケラトプス™
(W)1,260mm×(D)1,950mm×(H)1,800mm
■機能性、操作性、臨場感をさらに追求！

(ニューオオビ・50)
●NEW-OOB・50
(W)1,140mm×(D)2,200～3,700mm×(H)1,875mm
■超人気・スパIIが、すごろくタイプのプライズゲームで登場！

ドリームキュート™シリーズ
●スピニングアタック™
(W)500mm×(D)450mm×(H)1,500mm
CHARACTER GRAPHICS
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
■人気のヒーローたちが、全18種類のオリジナルノートで登場！

ノートペンダー式プライズマシン
●パラダイスコンボ™
(W)600mm×(D)500.5mm×(H)1,500mm
CHARACTER GRAPHICS
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
■楽しさいっぱい、ギャグいっぱい。業界初の易占いマシン、遂に登場！

八卦うらない
●見てしんぜよう™
(W)730mm×(D)700mm×(H)1,857mm
© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
スペースを生かしたビデオ筐体。
レンタル&リースシステム
■驚異のQサウンド™対応で臨場感アップ！

●Qグランダム25™
(W)668mm×(D)965mm×(H)1,425mm
■オシャレでコンパクトな実力派筐体！

●カプコン・ミニキュート
(W)500mm×(D)690mm×(H)1,300mm

CAPCOM

SUPER PUZZLE FIGHTER II X

スーパーパズルファイターⅡX

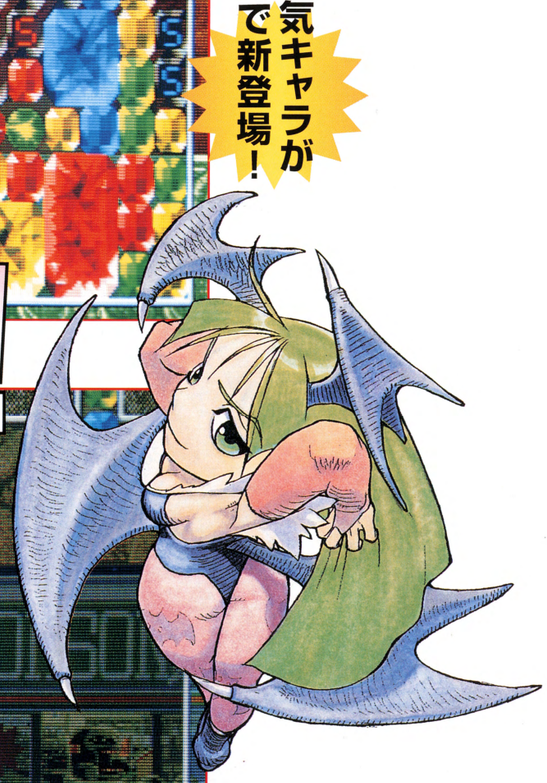
TM

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

カプコンの人気キャラがパズルゲームで新登場！

リュウが！モリガンが！…夢の対決！

パズルで勝負!!



画面は開発中のものです。

- ビギナーでも操作は簡単!「タメ」て自由自在に強力な連鎖攻撃を繰り出せ!　<パワージェム・システム>
- キャラ独自の攻撃特性やオリジナルの攻撃、反撃で戦略を編み出せ!　<カウンタージェム・システム>
- 他の追随を許さない超美麗グラフィックに加え、いたるところにパロディや「お遊び」が満載!

CPS II 第16弾

Q SOUND

QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX通信　FAX: 03-5950-4820　最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!　24時間いつでも引き出せます。

●販売のご用命はAM販売事業部／レンタル・リースのご用命はレンタルグループまでお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社カプコン
＜AM販売事業部＞
●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
●東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階） TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701

レンタルグループ／〒540大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632
札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701
名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所／TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

News Index

ACCS、SCEの中古ソフト販売に関して一部報道に反論

コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）は、ソニー・コンピュータエンタテインメントが独占禁止法違反容疑で公正取引委員会から立ち入り検査を受けた件で、一部の報道が「販売業者などが中古ソフトを扱うことも禁止していた」としていたことに対して見解を表明。

これは、ゲームソフトは「プログラムの著作物」以外にも「映画の著作物」として保護され、頒布権、再譲渡をコントロールする権利が認められるとし、中古ソフトの販売を禁止することが違法であるように報道されていたことに反論した。

特集「レジャー白書'96」に見るAM業界の現状と展望

㈶余暇開発センターは「レジャー白書'96　余暇を活かす」を4月25日に発表。本誌では、冒頭6頁に亘ってまとめられている「要約」（含・特別レポート）の全文を掲載した後、当業界関連データを抜粋し分析した。

ゲームセンターの参加率は、男性客の減少が目立ち22.6%（0.7%減）に。だが、市場規模は増加に転じ5900億円（3.3%増）に達した。

「オペレーションビジネス」の平成7年度実績は〈大雨〉、今年の見通しは〈雨〉となっている。　〈本誌112頁掲載〉

開発部インタヴュー「テクモ㈱」沈黙を破り、開発体制を強化！

昨年末、ゲームソフト市場の低迷や先行き不透明感から経営資源をオペレーション分野に集中させていく方針を明らかにしていたテクモ㈱だが、実際は開発体制を再構築しており、今夏にはポリゴン対戦格闘ゲーム「デッドオアアライブ」を市場投入する。

現在、最も激戦を繰り広げている分野で勝ち残るための秘策とは…？　製品の内容とセールスポイント、その販売戦略、或いはロケーション部門の今後などについて、開発部並びに販売部担当者に話を伺った。　〈本誌200頁掲載〉

特集　基礎から覚える誌上メンテナンス講座「プリント倶楽部編」

今回は女子中・高校生を中心に予想を上回る人気を集め、4000台近い販売実績を挙げている「プリント倶楽部」（㈱アトラス／㈱セガ・エンタープライゼス）を採り上げる。

ビデオカメラやプリンターは市販製品を専用タイプに改良して使用しており、メンテナンスのポイントとなるのはこの辺りだろう。同製品の構造からメンテナンス、トラブルシューティングまでを紹介すると共に、同社で開講されたオペレーター対象の技術講座で行なわれた質疑応答も掲載する。　〈本誌204頁掲載〉

コナミ㈱、業務用AM機器やAM施設運営など好調で大幅な増収増益

コナミ㈱の'96年3月期は、売上高431億900万円（前年度比55%増）、経常利益32億4500万円（前期は36億7200万円の損失）、当期利益31億5600万円（同159億5500万円の損失）となり、大幅な増収増益に転じた。

これは、業務用AM機器やコンシューマソフト、パチンコシステム機器販売が好調だったことに加え、AM施設運営も順調に推移したため。特に、AM機器事業部門は119億円6600万円（前年同期比130.3%増）と売上げを大きく伸ばし、今回初めて100億円を突破した。

ゴールデンウィークに合わせ個性的な新規ロケ続々オープン

ゴールデンウィークの期間中、またはその直前に合わせ、各地で続々と新規ロケが開業。オープンラッシュの様相を呈した。

これら店舗の特徴としては、大規模商業施設への出店やボウリングやカラオケ施設との複合など、昨今の新規ロケの傾向を顕すものが多く、ゲーム単体での施設は少数派となっている。

本誌では、これらの中から10店舗をピックアップして掲載。各店の企画意図や運営方法、そして初期稼働などをレポートする。　〈本誌251頁より掲載〉

AM業界前期決算、苦戦のハードメーカーに対し、ソフト各社好調

AM業界各社の'96年度3月期決算が公表された。㈱セガ・エンタープライゼス、任天堂㈱が苦戦したのに対し、㈱ナムコ、コナミ㈱などが業績を伸ばした。

セガ社は初めて売上高が任天堂を上回ったものの、営業利益は285億円と2%増に留まった。任天堂は3年連続の減収。営業利益は40%減の701億円。

一方、ナムコは経常利益が126%増の85億円と過去最高の数字。「鉄拳2」が前期40万本を超えるなど利益率の高いソフトが売れた。コナミも売上高が431億円となり、経常黒字に転換した。

セガ社、'96年3月決算売上高は4%増欧州子会社の清算損計上

㈱セガ・エンタープライゼスの'96年3月決算は、欧州子会社の清算損などで260億円の特別損失を計上したことが響き、単独の税引き利益は前期比82%減の53億円となった。

一方、前期単独の売上高は4%増。業務用機器部門は38%増だったが、コンシューマ部門は欧米市場が奮わず輸出量が減り、経常利益は37%増の317億円となった。

今期はアミューズメント施設の開設などで単独の売上高は10%増、経常利益は4%増の330億円を見込む。

セガ社、臨海副都心に「東京ジョイポリス」開設

㈱セガ・エンタープライゼスは今年7月12日、東京臨海副都心に「東京ジョイポリス」を開設する。

複合商業施設「デックス東京ビーチ」の3～5階にテナント出店するもので、面積は9600㎡。9種類の新製品を含む11機種のアトラクションと飲食・物販施設を設置する。

入場料は大人（15歳以上）が500円、小人が300円。アトラクションの利用料は500～800円。年中無休で営業時間は10～23時30分。初年度入場者数100万人、売上高40億円を見込む。　〈詳細次号〉

米国マイクロビジョン社など、ゲーム用にも使用可能な網膜表示装置を開発

米国・マイクロビジョン社とワシントン大学は先頃、光源に低出力の半導体レーザーを使用し、人間の網膜に直接画像を映し出す「バーチャル・レティナル・ディスプレイ（VRD、仮想網膜表示装置）」の開発に成功した。

ブラウン管のように光を超小型スキャナーで縦横に走査させ、網膜上で映像が結び付くようにしている。画素数は通常のテレビ画面並。HMDゲーム用のディスプレイや携帯電話、車の運転などに転用できる可能性があり、実用化のための研究を進めていく方針。

ソニー㈱、傘下の英国ゲームソフト会社、シグノシス社の売却を検討

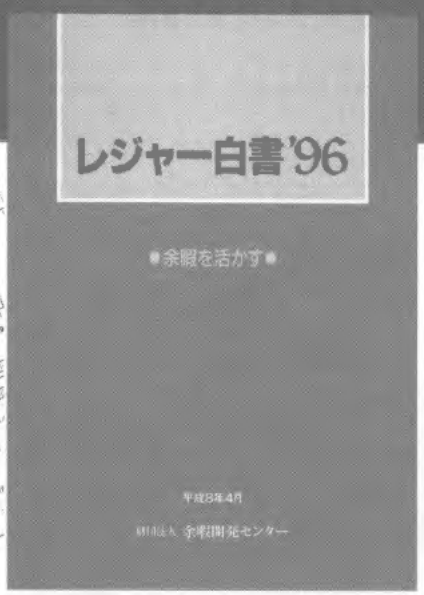
ソニー㈱では、グループ傘下の英国ゲームソフト会社であるシグノシス社の株を売却する検討に入った。

シグノシス社の業績は悪化していないが、製品開発戦略の面に於いて意見の相違が表面化してきたため、価格に折り合いがつき次第、ソニーは持ち株を全て売却する考えという。

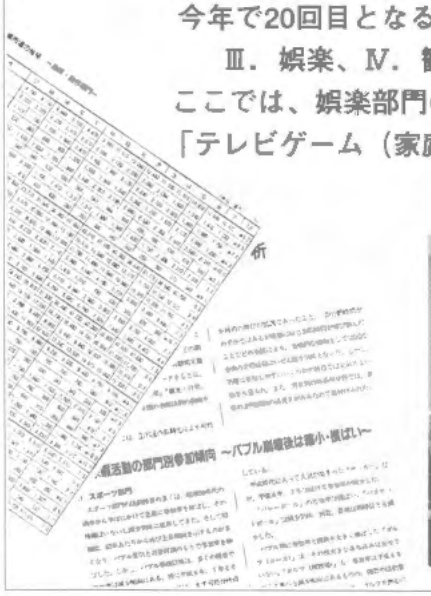
シグノシス社は、ソニーが'93年に買収し、米国統括会社のソニー・コーポレーション・オブ・アメリカの傘下に置いていた。

(財)余暇開発センター「レジャー白書'96」に見るAM業界の現状と展望

平成7年、ゲームセンターの参加率は、
男性客が減り22.6％（0.7％減）に
だが、市場規模は増加に転じ5900億円（3.3％増）に達した!!
白書では徐々に好転しつつある状況が窺える



4月25日、(財)余暇開発センター（宮野素行理事長）による「レジャー白書'96　余暇を活かす」が発表された。同白書は昭和52年の発表以来、今年で20回目となるもの。日本人の余暇活動を、Ⅰ．スポーツ、Ⅱ．趣味・創作、Ⅲ．娯楽、Ⅳ．観光・行楽の4部門に、更に全体を89種目に分類している。ここでは、娯楽部門の「ゲームセンター・ゲームコーナー」を中心に、「カラオケ」、「テレビゲーム（家庭での）」、観光・行楽部門の「遊園地」を加え、それぞれの現状と今後の展望につき、考えてみた。



「レジャー白書'96」発表会の様子。発表会は4月25日午後1時30分より、余暇開発センター会議室にて開催された。発表説明にあたったのは研究主幹の山田紘祥氏

要約

本年の白書には、「平成6年から7年にかけての日本人の余暇活動および余暇関連産業の分析」に加え、特別レポート「余暇を活かす」が添えられている。

本誌では、まず冒頭6頁にわたってまとめられている「要約」（含・特別レポート）の全文を掲載した後、当業界関連データを抜粋・分析する。

日本人の余暇をめぐる環境

～ヒマもカネも増えず～

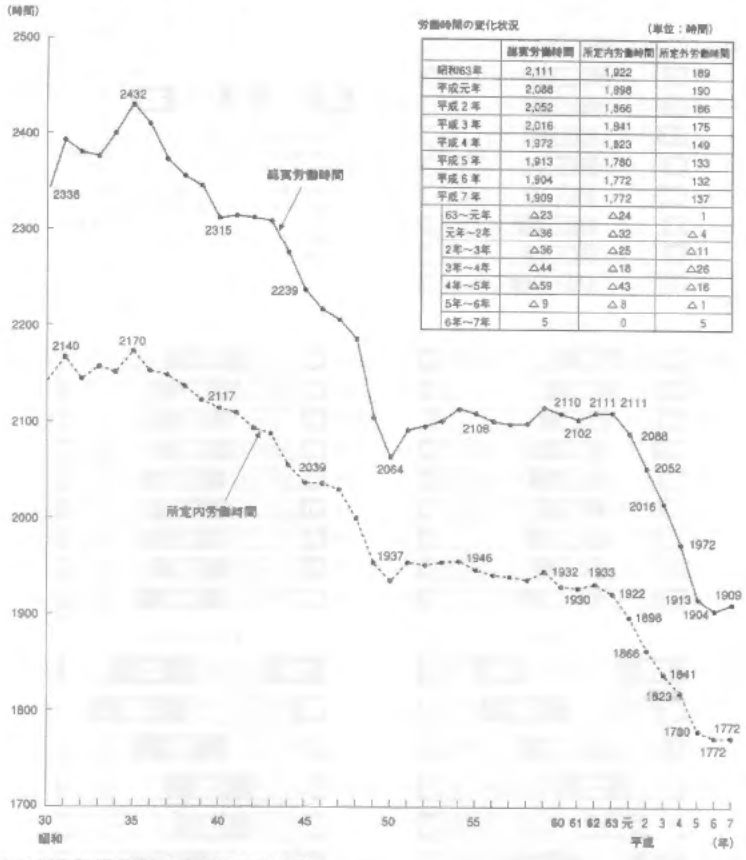
平成7年におけるわが国労働者1人当たりの年間総実労働時間（全産業）は1909時間で、平成6年の1904時間より5時間の増加となった。平成時代に入って以来、ドラスティックに労働時間短縮が進んできたが、平成6年にはその動きに急ブレーキがかかり、平成7年には逆に労働時間延長に転じた。

〝平成時短〟は足踏み状態といえる。

一方、所得面では、バブル崩壊後の長期にわたる不況で、実収入、可処分所得はあまり伸びず、平均消費性向も一貫して低下が続いている。平均消費性向は平成7年は72・5%と、6年の73・4%よりさらに減少し、過去最低となった。長期不況から雇用不安が広がる中、消費は冷え込んでいる。

平成7年には、余暇活動を規定する基本的な要因である「時間」と「お金」がほとんど増えず、余暇活動への参加や支出も抑えられている。

年間総実労働時間の推移

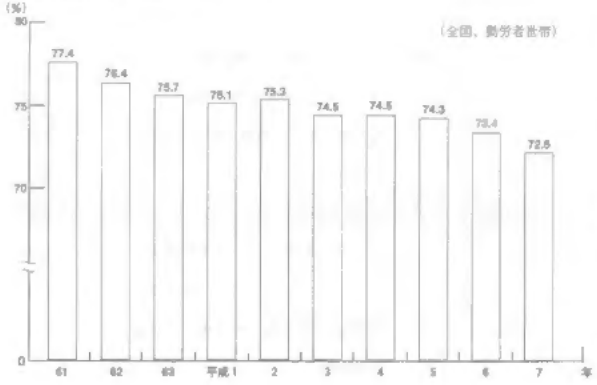


労働時間の変化状況　(単位：時間)

	総実労働時間	所定内労働時間	所定外労働時間
昭和63年	2,111	1,922	189
平成元年	2,088	1,898	190
平成2年	2,052	1,866	186
平成3年	2,016	1,841	175
平成4年	1,972	1,823	149
平成5年	1,913	1,780	133
平成6年	1,904	1,772	132
平成7年	1,909	1,772	137
63～元年	△23	△24	1
元年～2年	△36	△32	△4
2年～3年	△36	△25	△11
3年～4年	△44	△18	△26
4年～5年	△59	△43	△16
5年～6年	△9	△8	△1
6年～7年	5	0	5

出典：労働省「毎月勤労統計調査」（注）事業所規模30人以上

平均消費性向の推移



実収入・可処分所得の実額と名目・実質増加率の推移

(全国、勤労者世帯)

年次	金額(円)		名目増加率(%)		実質増加率(%)	
	実収入	可処分所得	実収入	可処分所得	実収入	可処分所得
昭和61年	452,842	379,520	1.8	1.6	1.4	1.2
62年	460,613	387,314	1.7	2.1	1.9	2.3
63年	481,250	405,808	4.5	4.8	4.0	4.3
平成元年	495,849	421,435	3.0	3.8	0.7	1.5
2年	521,757	440,539	5.2	4.5	2.0	1.4
3年	548,769	463,862	5.2	5.3	1.8	1.9
4年	563,855	473,738	2.7	2.1	1.1	0.5
5年	570,545	479,155	1.2	0.9	0.1	-0.2
6年	567,174	481,178	-0.6	0.5	-1.1	0.1
7年	570,818	482,174	0.6	0.2	0.9	0.5

出典：総務庁統計局「家計調査報告」（速報）平成8年3月より作成

〝会社重視〟から〝自分重視〟へ

仕事と余暇のどちらを重視しているかの回答結果では、「仕事よりも余暇の中に生きがいを求める」という強い余暇志向の人が10・6%、「仕事は要領よくかたづけて、できるだけ余暇を楽しむ」という人が23・9%で、両者

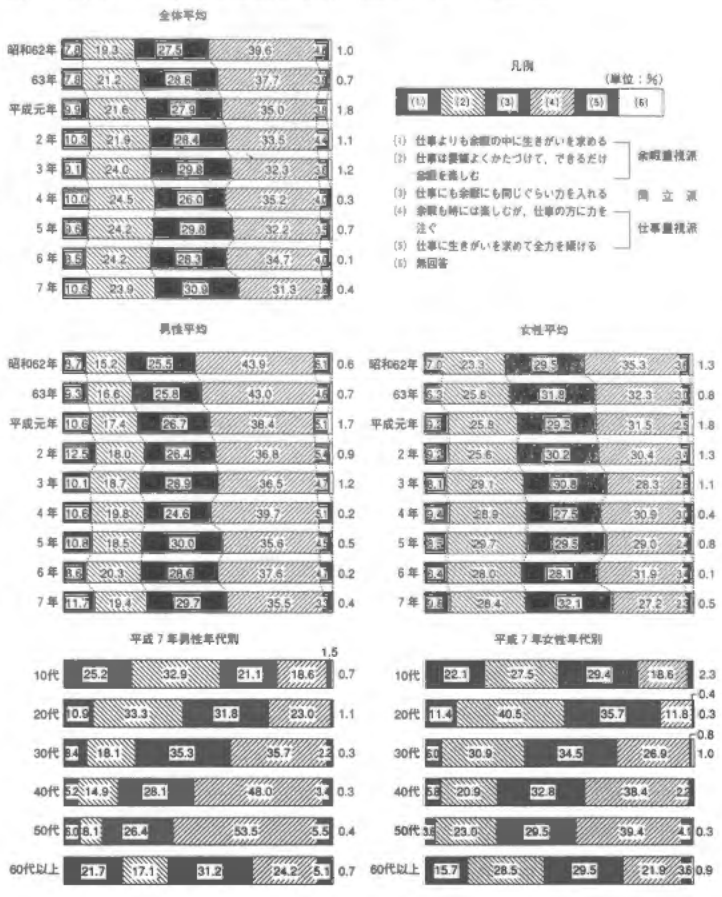
をあわせた余暇重視派は34・5％と前年に比べ増加した。昭和62年から拡大傾向にあった余暇重視派は、長期不況のなか平成4年以降は横ばいもしくは縮小してきたが、平成7年は再び増加傾向に転じた。一方、仕事重視派は前年に比べ大きく減少した。

平成7年には特に男性の40・50代で仕事重視派が減少した。余暇重視派が増えたのも、中高年男性（40～60代）である。中高年男性で仕事重視派が減り余暇重視派が増えているのは、〝会社重視〟から〝自分重視〟への問題意識の表われであろうか。

不況でレジャーへの関心も低下傾向

平成7年は、時短が足踏み状態で余暇時間が増えなかったことに加えて、長期にわたる不況で所得の伸びが低迷しており、余暇活動の参加人口は、全体として平成6年よりも減少した。また、人々の余暇活動への関心度を示す参加

仕事と余暇のどちらを重視するか（全体、性・年齢別）



参加人口上位20の余暇活動種目

平成5年

順位	余暇活動種目	万人
1	外食（日常的なものを除く）	6,900
2	ドライブ	6,150
3	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）	6,080
4	カラオケ	5,810
5	動物園、植物園、水族館、博物館	4,690
6	ビデオの鑑賞（レンタルを含む）	4,610
7	バー、スナック、パブ、飲み屋	4,440
8	音楽鑑賞（CD、レコード、テープ、FMなど）	4,340
9	遊園地	4,080
10	ボウリング	4,020
11	宝くじ	4,010
12	トランプ、オセロ、カルタ、花札など	3,820
13	ピクニック、ハイキング、野外散歩	3,770
14	園芸、庭いじり	3,480
15	体操（器具を使わないもの）	3,290
16	映画（テレビは除く）	3,130
17	テレビゲーム（家庭での）	2,990
18	パチンコ	2,920
19	催し物、博覧会	2,780
20	海水浴	2,700

平成6年

順位	余暇活動種目	万人
1	外食（日常的なものを除く）	6,950
2	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）	6,360
3	ドライブ	6,160
4	カラオケ	5,890
5	動物園、植物園、水族館、博物館	4,590
6	ビデオの鑑賞（レンタルを含む）	4,520
7	バー、スナック、パブ、飲み屋	4,490
8	音楽鑑賞（CD、レコード、テープ、FMなど）	4,200
9	宝くじ	3,990
10	遊園地	3,830
11	園芸、庭いじり	3,760
12	ボウリング	3,720
13	トランプ、オセロ、カルタ、花札など	3,690
14	ピクニック、ハイキング、野外散歩	3,560
15	体操（器具を使わないもの）	3,240
16	海水浴	2,950
17	パチンコ	2,920
18	テレビゲーム（家庭での）	2,650
19	催し物、博覧会	2,620
20	映画（テレビは除く）	2,780

平成7年

順位	余暇活動種目	万人
1	外食（日常的なものを除く）	6,800
2	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）	6,010
	ドライブ	6,010
4	カラオケ	5,850
5	ビデオの鑑賞（レンタルを含む）	4,460
6	バー、スナック、パブ、飲み屋	4,400
7	動物園、植物園、水族館、博物館	4,270
8	音楽鑑賞（CD、レコード、テープ、FMなど）	4,130
8	宝くじ	3,990
10	ボウリング	3,790
11	遊園地	3,710
12	園芸、庭いじり	3,690
13	ピクニック、ハイキング、野外散歩	3,590
14	トランプ、オセロ、カルタ、花札など	3,380
15	体操（器具を使わないもの）	3,200
16	海水浴	3,020
	テレビゲーム（家庭での）	3,020
18	映画（テレビは除く）	3,000
19	パチンコ	2,810
20	催し物、博覧会	2,650

希望率も微減となり、人々のレジャーへの関心が低下していることがわかる。

平成7年に参加人口が最も多かったのは「外食（日常的なものを除く）」で、6800万人であった。以下、「ドライブ」（6010万人）「国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）」（6010万人）と続く。平成7年は、6年よりも全体的に参加人口は落ち込んだが、上位3種目も参加人口は減少した。

個別の動きを見ると、平成7年度は6年に引き続き夏の猛暑で海水浴が伸びたが、遊園地や動物園などの日帰り行楽は6年に引き続き減少した。ほとんどの種目で参加人口が落ち込むなか、テレビゲームと映画は参加人口と順位を伸ばした。

平成7年に参加人口が大幅にダウンしたのは、「パチンコ」と「催し物、博覧会」である。特にパチンコはギャンブル性が強くなりすぎて客離れが起きたといわれている。

高まった「パソコン通信」の潜在需要

平成7年の余暇活動の潜在需要（参加希望率マイナス現在の参加率）を見ると、旅行、アウトドア活動、非日常的空間型スポーツ、鑑賞レジャーなどへの潜在需要が大きいことがわかった。第1位は性別、年代別を問わず「海外旅行」。以下、「国内観光旅行」「オートキャンプ」と続く。日本人の旅行好きと、アウトドア活動への関心の高さがうかがえる。4位には「パソコン通信」が浮上した。平成6年には8位だったものが、パソコンブームとともに順位を上げたようだ。性年代を問わず関心が高まっているが、特に男性50代の伸びが目立った。

余暇活動参加率は伸び悩み傾向

ここ9年間の余暇活動参加率の時系列推移を分析して見ると、全般的にバブル崩壊後長期的な伸び悩み傾向にあることがわかった。もっとも、気軽に参加しやすいいくつかの種目では元気のよい動きも見られ、また女性の参加率増に支えられて伸びた種目も多かった。

①スポーツ部門は、バブル崩壊後は前半に参加率は低下気味で、若者に人気の「ボウリング」「スキー」もブームは一段落した。「ゴルフ（コース・練

余暇活動の潜在需要（参加希望率－現在の参加率）

（単位：%）

性・年代	N	順位 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
全体	3,467	海外旅行 37.0	国内観光旅行 19.6	オートキャンプ 14.4	パソコン通信 11.9	音楽会、コンサートなど 9.4	陶芸 8.7	スポーツ観戦（テレビは除く） 7.8	スキー 7.6	ピクニック、ハイキング、野外散歩 7.6	スキンダイビング スキューバダイビング 7.2
男性 男性全体	1,712	海外旅行 36.1	国内観光旅行 19.3	オートキャンプ 15.8	パソコン通信 14.5	スポーツ観戦（テレビは除く） 9.3	音楽会、コンサートなど 8.5	ピクニック、ハイキング、野外散歩 8.0	登山 7.5	釣り 7.4	絵を描く、彫刻する 6.6
男性 10代	138	海外旅行 47.4	国内観光旅行 17.7	オートキャンプ 17.6	ドライブ 16.5	ゴルフ（コース） 16.1	パソコン通信 15.4	中央競馬 13.6	スキンダイビング スキューバダイビング 11.6	音楽会、コンサートなど 11.0	ハングライダー、パラグライダーなど 10.2
男性 20代	303	海外旅行 42.6	オートキャンプ 27.1	国内観光旅行 24.0	パソコン通信 16.7	スキンダイビング スキューバダイビング 16.4	スポーツ観戦（テレビは除く） 16.0	音楽会、コンサートなど 13.1	ハングライダー、パラグライダーなど 13.0	ピクニック、ハイキング、野外散歩 11.9	ゴルフ（コース） 11.8
男性 30代	288	海外旅行 46.7	オートキャンプ 26.0	国内観光旅行 25.9	スポーツ観戦（テレビは除く） 17.5	パソコン通信 17.3	映画（テレビは除く） 13.9	ピクニック、ハイキング、野外散歩 13.7	釣り 13.2	音楽会、コンサートなど 13.0	登山 11.4
男性 40代	348	海外旅行 36.1	国内観光旅行 20.7	オートキャンプ 16.6	パソコン通信 15.7	ピクニック、ハイキング、野外散歩 10.3	絵を描く、彫刻する 9.4	音楽会、コンサートなど 9.4	登山 7.9	スポーツ観戦（テレビは除く） 7.3	陶芸 7.1
男性 50代	300	海外旅行 29.5	パソコン通信 15.7	国内観光旅行 14.2	陶芸 11.4	水泳（プールでの） 11.0	釣り 10.2	オートキャンプ 9.5	絵を描く、彫刻する 9.0	書道 8.3	登山 7.9
男性 60代以上	335	海外旅行 22.6	国内観光旅行 13.1	釣り 10.2	囲碁 7.4	パソコン通信 7.3	絵を描く、彫刻する 6.4	水泳（プールでの） 5.7	催し物、博覧会 5.7	ゲートボール 5.2	ピクニック、ハイキング、野外散歩 5.0
女性 男性全体	1,755	海外旅行 38.0	国内観光旅行 20.0	オートキャンプ 13.1	陶芸 11.4	音楽会、コンサートなど 10.2	スキー 9.5	書道 9.5	パソコン通信 9.4	映画（テレビは除く） 8.8	料理（日常的なものを除く） 8.7
女性 10代	130	海外旅行 54.9	スキー 37.3	スキンダイビング スキューバダイビング 32.0	国内観光旅行 31.0	オートキャンプ 25.7	ドライブ 22.9	宝くじ 20.1	競馬 19.7	ビリヤード 15.9	ハングライダー、パラグライダーなど 15.6
女性 20代	305	海外旅行 52.2	オートキャンプ 27.3	スキンダイビング スキューバダイビング 21.7	音楽会、コンサートなど 19.4	エアロビクス、ジャズダンス 18.4	国内観光旅行 17.4	パソコン通信 16.9	競艇（テレビは除く） 16.3	乗馬 15.8	スポーツ観戦（テレビは除く） 14.9
女性 30代	305	海外旅行 51.7	国内観光旅行 27.2	オートキャンプ 21.3	音楽会、コンサートなど 20.6	スキー 18.7	テニス 17.9	陶芸 16.1	映画（テレビは除く） 15.2	競艇（テレビは除く） 15.1	料理（日常的なものを除く） 14.2
女性 40代	355	海外旅行 37.0	国内観光旅行 22.4	陶芸 14.5	音楽会、コンサートなど 11.9	絵を描く、彫刻する 11.5	水泳（プールでの） 11.0	ピクニック、ハイキング、野外散歩 10.6	書道 10.4	パソコン通信 9.7	オートキャンプ 9.4
女性 50代	314	海外旅行 29.2	国内観光旅行 17.8	書道 16.2	水泳（プールでの） 14.4	陶芸 11.9	絵を描く、彫刻する 10.0	競艇（テレビは除く） 8.5	催し物、博覧会 8.3	料理（日常的なものを除く） 7.8	洋舞、社交ダンス 6.6
女性 60代以上	347	海外旅行 16.0	国内観光旅行 11.1	水泳（プールでの） 8.2	書道 5.2	お茶 3.7	催し物、博覧会 3.6	文芸の創作（小説、詩、和歌、俳句など） 3.5	絵を描く、彫刻する 3.4	ジョギング、マラソン 3.2	ゲートボール 3.0

習場）」は、意外にもバブル崩壊後も以前の水準を維持している。

②趣味・創作部門では、鑑賞レジャーはほぼ横ばいで、映画は若干参加率を伸ばした。また「音楽会・コンサート」では、費用の増加傾向が著しい。

③娯楽部門では、過去9年間一貫して伸び続けてきた「カラオケ」「ゲームセンター」などの都市型娯楽が、平成7年は初めて参加率を低下させた。テレビゲームは引き続き好調である。「パチンコ」は費用のみ増加、参加率は低下傾向にある。公営ギャンブルでは、「中央競馬」がひとり参加率を伸ばした。

④観光・行楽部門も参加率が全般に減少・横ばい気味である。一方、「海外旅行」「オートキャンプ」は引き続き参加率を伸ばしている。

活発化・多様化した女性レジャー

男女別参加率の時系列分析では、①従来男性参加者が中心であった種目（「釣り」「ゲームセンター」など）で、女性の参加率が向上、②男性の参加率低下により女性の参加率が男性を上回る種目の出現（「映画」「海外旅行」）など、女性の余暇活動の活発さがあらためて裏付けられた。

一方、「編み物、織物、手芸」「洋裁・和裁」など、従来女性参加者が中心であった余暇活動はここ9年間一貫して参加率を下げており、女性のレジャーが家庭内での伝統的な余暇活動から、家庭外での活発・多様な余暇活動へと推移してきていることが明らかになった。

平成7年の余暇市場〜進むセルフ化、ハイテク化、ネットワーク化〜

平成7年の余暇市場は85兆5060億円であり、平成6年の84兆7280億円からの伸び率は0・9％と低調であった。ただし、景気に回復基調が見えてきたように、余暇市場においても分野によって明るさが出てきており、質的にも大きく変化している。

低価格化の動きは続いており、それに伴って既存ビジネスを見直し、仕組みを改良する構造改革が進行している。平成7年において特に目立ったのは、①セルフ化、②ハイテク化、③ネットワーク化の動きであった。

①セルフ化

従来までのサービスを簡略化し、その一部を利用者自身に委ねる（セルフ化する）ことで経費を削減し、低価格でも収益の仕組みが広がっている。ゴルフ場でのセルフプレイの本格的導入や、旅館やペンションでの泊食分離方式の採用などである。

②ハイテク化

技術革新が急速に進み、ハイテクを応用したレジャー用品・サービスが続々と登場している。テレビゲームでは、32ビットの次世代ゲーム機の売上げが急増した。パチンコホールでは、出玉情報や景品交換などでコンピュータシステムの導入が顕著に進んでいる。スキー場ではリフトの自動改札システムの設置が増えている。

③ネットワーク化

平成7年は〝ネットワーク革命〟と言えるほど、業務提携、販売チャネルの拡大、情報通信システムの活用といった広義のネットワーク化の動きが顕著であった。

大手旅行会社は、自社店舗以外の提携販売店での旅行商品販売の強化に乗り出している。コンビニエンスストアでの旅行商品の販売も始まっている。テレビゲームのソフトを、通信ネットワークで提供する動きも出てきた。カラオケボックス・ルームでは、通信カラオケが急速に普及し、映画やゲームなどの配信が可能となっている。

―特別レポート―「余暇を活かす」

特別レポートでは、人々の自由時間に対する潜在的なニーズを探り、その中から特に自由時間を活かす活動として、健康活動、学習活動、ボランティア活動および家事活動の実態とニーズ、阻害要因などを調べてみた。

調査の結果、次のことがわかった。

(1)日本人の自由時間に対する考え方としては、「休養や気晴らし」などのRelaxation、「家族や友人と過ごす」といったCommunicationとしての意味付けが特に強い。しかし、将来的に向けての〝未現実の願望〟としては、「趣味、スポーツ、自然などを楽しむ」といったEnjoymentに加えて、「健康の維持や増進」「能力向上や学習」「地域・ボ

ランティア活動」といったSelf-Enlightenmentの意味付けが強いことがわかった。

(2)「健康の維持や増進のための活動」「学習・研究やけいこごと」「地域活動やボランティア活動」の現在活動人口はそこそこに多い。そして注目すべきは、現在活動人口のほとんどが今後も継続の意志を持っていることと、特に学習活動や地域・ボランティア活動で潜在活動人口が多いことである。

(3)健康活動、学習活動、地域・ボランティア活動という〝自由時間を活かす〟活動を行なう上での阻害要因は、まず何より「時間がない」こと、次いで「きっかけや機会がない」ことが続き、以下「一緒に活動する仲間がいない」「お金がかかりすぎる」「活動する場所がない」などが挙げられている。「きっかけ」や「仲間」については、特に女性が多くあげている。

(4)地域・ボランティア活動を行なっている人の比率は日本人全体の4分の1ぐらいで、健康活動や学習活動と比べるとかなり低い。やっている人も特に男性では60代以上が中心で、地域のつきあいが多い。しかし今後は日本人全体の3分の1が活動意向を持っていることから、時間的条件などが整えばこれらの活動が大きく伸びる可能性がある。

(5)自由時間活動として家事を見た場合、男性の参加はわが国ではまだまだ低い。30代では育児などがあって家事への参加はやや高まるものの、40代以降は再び下がる。高い比率を維持する女性とのギャップは大きい。このことは、〝男女共同参画〟や中高年男性の自立が求められるこれからの高齢社会に懸念を呼び起こす。もっとも、今後は若年層と高学歴層・高所得層を中心に、男性の家事参加が高まる可能性はある。

以上分析の結果、健康活動、学習活動、地域・ボランティア活動、それに家事活動も加えて、これら〝自由時間を活かす〟活動は、人々の潜在ニーズも高く、今後はより活発になってくるものと予想される。これらの活動ニーズを顕在化することは、〝男女共同参画〟をベースにより豊かな高齢社会を築いていくためにも、今日極めて重要な課題となっている。

しかしそのためには、まず何よりも自由時間の質的・量的拡充をはかることが必要である。また、これらの活動のためには、「お金」や「施設」など従来の自由時間環境に関する要因はもちろんであるが、「きっかけや機会」「一緒に活動する仲間」「情報提供」「良い指導者」など、ソフト面の環境を充実させて行くことも重要である。

健康活動	現在活動人口　5,090万人	継続活動人口　4,990万人 潜在活動人口　3,850万人
学習活動	現在活動人口　3,530万人	継続活動人口　3,350万人 潜在活動人口　3,890万人
地域活動 ボランティア活動	現在活動人口　2,660万人	継続活動人口　2,120万人 潜在活動人口　3,520万人

(注) 継続活動人工とは、現在やっていて、今後も続けたいとする人の数。
潜在活動人工とは、現在はやっていないが、今後はやると思う人の数。

調査仕様

◎「余暇活動に関する調査」の仕様

調査対象／全国15歳以上男女4000人（5万人以上都市部3000人、5万人未満都市部及び郡部1000人）

有効回収枚数／3294（回収率82・4％）。ただし、5万人以上都市部と5万人未満都市部及び郡部との実際の母集団構成に合わせて、5万人未満都市及び郡部の調査サンプルを修正した結果、集計上の有効回収枚数は3467となった。修正については、自治省編「住民基本台帳に基づく全国人口・世帯数表人口動態表」（平成7年版）を用いた。

調査方法／訪問留置

調査時期／平成7年12月

◎ここで用いられる用語の定義

参加率／ある余暇活動を、1年間に1回以上行なった人（回答者）の割合。

参加人口／ある余暇活動を、1年間に1回以上行なった人口（全国）。参加率に平成7年12月現在の総務庁統計局の推計による15歳以上の人口1億566万人（男性5135万人、女性5431万人）を掛け合わせて推計。

年間平均活動回数／ある余暇活動を行なった人の1人当たり年間活動回数の平均。

年間平均費用／ある余暇活動をおこなった人の1人当たり年間費用の平均。

参加希望率／ある余暇活動を将来やってみたい、あるいは今後も続けたいとする人の割合。

尚、昭和61年調査までは全国5万人以上都市に居住する15歳以上の男女3000人を調査対象としていたが、62年調査よりサンプル数を増やすとともに、5万人未満都市及び郡部も調査対象とし、より詳細な日本人の余暇の現状を探ることとした。

表① 余暇活動への参加・消費の実態（平成７年）

		A 参加人口（万人）	B 参加率（%）	C 年間平均活動回数（回）	D 年間平均費用（千円） 用具等	会費等	合計	E 1回当たり費用（円）	F 参加希望率（%）
娯楽部門	(1) 囲碁	490	4.6	24.3	5.5	4.2	9.6	400	7.4
	(2) 将棋	1,130	10.7	12.9	0.2	0.2	0.4	30	9.7
	(3) トランプ、オセロ、カルタ、花札など	3,380	32.0	9.6	0.9	0.6	1.5	160	17.1
	(4) カラオケ	5,850	55.4	10.5	2.8	16.9	18.5	1,760	43.3
	(5) テレビゲーム（家庭での）	3,020	28.6	99.1	11.4	-	11.4	280	18.0
	(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	2,380	22.6	13.1	-	9.5	9.5	730	10.0
	(7) 麻雀	1,250	11.8	10.6	-	18.2	18.2	1,720	10.5
	(8) ビリヤード	550	5.2	7.7	-	7.9	7.9	1,030	7.0
	(9) パチンコ	2,810	26.6	24.9	-	90.5	90.5	3,630	19.5
	(10) 宝くじ	3,990	37.8	5.3	-	22.8	22.8	4,300	34.4
	(11) 中央競馬	1,320	12.5	13.3	-	61.2	61.2	4,600	13.1
	(12) 地方競馬	310	2.9	9.9	-	43.2	43.2	4,360	3.5
	(13) 競輪	130	1.2	13.3	-	91.9	91.9	6,910	2.1
	(14) 競艇	140	1.3	9.6	-	86.1	86.1	8,970	1.6
	(15) オートレース	40	0.4	5.5	-	53.1	53.1	9,650	1.2
	(16) 外食（日常的なものを除く）	6,800	64.4	18.4	-	59.9	59.9	3,650	57.4
	(17) バー、スナック、パブ、飲み屋	4,400	41.6	15.3	-	78.8	78.8	5,150	29.9
	(18) クラブ、キャバレー	400	3.8	11.0	-	119.3	119.3	10,650	3.9
	(19) ディスコ	150	1.4	6.8	-	21.1	21.1	3,200	2.5
	(20) サウナ	1,010	9.6	10.6	-	25.5	25.5	2,410	11.1
観光・行楽部門	(1) 遊園地	3,710	35.1	3.1	-	18.2	18.2	5,870	27.9
	(2) 催し物、博覧会	2,650	25.1	4.3	-	13.7	13.7	3,190	30.1

ゲームセンター参加率は0・7%減の22・6%〔男性2・9%減、女性1・3%増〕

低迷久しいＡＭ業界だが、白書での参加人口や参加率に於いては前回まで微量ながらも前年値を上回る状態で推移してきた。「客単価のみならず、客数さえ減ってきている」などの厳しい状態を口にする全国オペレーターの声を鑑みれば、何とも納得し難い状況がそこにはあったが、しかし今回、ようやくという言葉が良いか悪いかは別として、当業界の現状に合致するように殆どの項目がマイナス成長に転じた。

平成７年の「余暇活動への参加・消費の実態」は表①の通り（４部門のうち、「(ハ)娯楽部門」の全てと、「(ニ)観光・行楽部門」中より「遊園地」及び「催し物、博覧会」を抜粋して掲載した。以下同じ）。

表①の「ゲームセンター、ゲームコーナー」を見ると、

▽参加人口　２３９０万人（50万人減）
▽参加率　22・6%（0・7%減）
▽年間平均活動回数　13・1回（0・4回減）
▽年間平均費用　９５００円（１７００円減）
▽１回当たり費用　７３０円（１００円減）
▽参加希望率　10・0%（0・2%増）

となる（括弧内は昨年対比の増減。以下同じ）。

白書によると参加人口の減少は、「ゲームセンター、ゲームコーナー」に限ったことではなく、１１０万人減の「パチンコ」を筆頭に殆どの種目で起きている現象である。その理由としては、時短足踏み状態により余暇時間が増えなかったこと、不況により所得の伸びが低迷したことが挙げられている。ただ、そうした中にあって「テレビゲーム（家庭での）」が１７０万人の増加を示しており、図らずも最近またよく聞かれるようになった〝ゴンシューマの影響が出てきているのでは〟というオペレーターの懸念を形として表わす恰好となった。今後の業界展望に於いて憂慮さざるを得ない事柄に発展しかねないので、今後注意を払っていく必要があるのではなかろうか。

また、年間平均費用など費用面の減少も顕著で、昨年増加した上積み分をそっくりそのままに近い形で今回剥り落とされ、全体としては一昨年レベル

表② 性・年齢別余暇活動参加率の特徴（平成７年）

（単位：%）

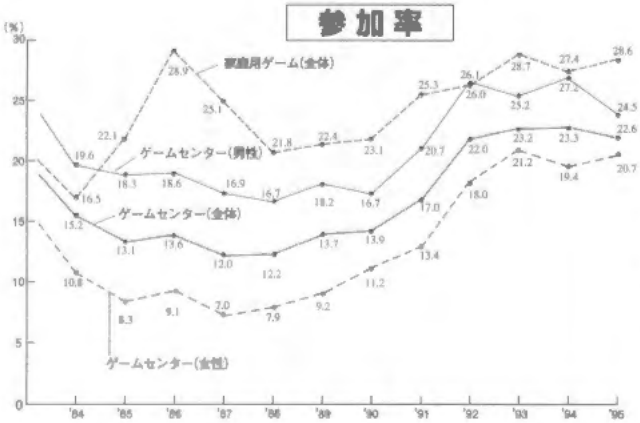
娯楽部門	全体 N＝3,467	男性							女性						
		男性全体	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上	女性全体	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上
		1,712	138	303	288	348	300	335	1,755	130	305	305	355	314	347
(1) 囲碁	4.6	8.0	7.7	3.2	3.2	8.4	11.2	13.3	1.2	2.3	－	1.0	0.8	1.9	2.2
(2) 将棋	10.7	18.3	38.4	18.4	12.0	23.8	16.4	11.5	3.3	8.2	4.1	4.3	2.3	2.9	1.3
(3) トランプ、オセロ、カルタ、花札など	32.0	28.2	55.8	39.4	38.7	35.9	14.8	7.0	34.8	70.7	42.6	50.7	34.1	20.5	13.2
(4) カラオケ	55.4	56.7	61.8	73.5	69.3	81.3	55.8	33.5	54.1	67.9	78.4	69.7	64.2	45.8	24.2
(5) テレビゲーム（家庭での）	28.8	33.7	74.8	63.8	49.0	28.2	10.1	4.5	23.5	61.7	42.9	38.4	19.3	7.7	3.9
(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	22.8	24.5	85.0	53.7	38.0	16.1	1.0	1.5	20.7	48.1	50.0	30.5	10.8	4.0	1.2
(7) 麻雀	11.8	18.4	29.1	25.6	18.5	22.4	16.1	9.3	4.4	4.0	6.4	3.0	5.3	5.1	2.4
(8) ビリヤード	5.2	7.8	22.0	22.3	5.8	3.8	0.3	0.6	2.9	3.9	10.6	2.1	1.2	0.6	－
(9) パチンコ	26.6	37.8	16.8	49.4	49.6	48.8	34.4	16.9	15.6	7.4	29.9	16.9	17.9	14.5	3.5
(10) 宝くじ	37.8	42.4	13.7	38.3	48.1	52.4	48.4	36.2	33.3	9.0	33.3	36.0	38.2	40.6	28.2
(11) 中央競馬	12.5	18.9	6.8	26.5	23.7	21.8	19.8	7.4	6.3	3.1	13.8	7.4	6.5	3.6	2.4
(12) 地方競馬	2.9	4.2	0.7	7.4	5.1	4.8	3.3	2.1	1.7	－	6.2	1.4	0.9	0.6	0.3
(13) 競輪	1.2	2.2	－	1.8	1.7	3.9	2.1	2.2	0.3	－	－	0.3	0.3	－	0.8
(14) 競艇	1.3	2.1	－	2.5	3.2	3.3	1.7	1.0	0.5	－	0.7	1.1	0.3	0.4	0.3
(15) オートレース	0.4	0.7	－	－	0.3	2.1	－	0.8	0.2	－	0.3	－	0.3	0.3	－
(16) 外食（日常的なものを除く）	64.4	61.7	48.3	66.6	68.4	65.5	63.0	52.0	67.0	62.4	74.3	72.3	74.1	67.5	50.2
(17) バー、スナック、パブ、飲み屋	41.6	53.1	13.7	64.5	70.3	65.4	54.5	30.1	30.5	18.3	55.6	35.1	34.8	28.7	7.5
(18) クラブ、キャバレー	3.8	6.6	－	9.0	9.5	11.0	8.5	3.7	1.1	0.8	1.8	0.7	2.4	0.3	0.3
(19) ディスコ	1.4	1.4	2.2	6.1	1.0	0.6	0.3	－	1.4	2.3	5.6	0.3	0.3	0.7	－
(20) サウナ	9.8	11.4	2.9	12.6	14.9	16.4	12.9	4.4	7.7	7.9	14.5	5.1	8.4	7.2	3.9
観光・行楽部門 (1) 遊園地	55.1	31.6	38.1	40.1	60.6	35.4	13.3	14.6	38.3	60.8	62.3	67.2	31.5	16.4	10.3
観光・行楽部門 (2) 催し物、博覧会	25.1	22.7	11.3	22.7	26.6	23.6	20.0	20.3	27.5	19.2	25.3	31.0	31.6	30.5	22.2

に近似する形となった。1回当たり費用は100円減なので、丁度1プレイ料金分使わなくなった計算である。ここでも、客単価の落ち込みを嘆く現場ロケの声をそのまま数値で表わすものとなっている。このように、殆どの項目で前年を下回る結果となっているのだが、参加希望率が僅かながらも増加しているのが唯一の光明であると言えようか。

男性の参加率が減少し、全体としても減少に転じる

次に表②の「性・年代別余暇活動参加率の特徴」を見てみる。

まず、参加率の折れ線グラフを見て



も判るように、男性が2・9%減と約3%のマイナス成長となったのに対し、女性は1・3%増とプラス成長に転じており、昨年の男性増・女性減と全く逆の結果となった。全体の参加率は先にも述べたように0・7%減なので、女性の増減が全体の増減を決定するここ10年来のスタイルとは相反する形になったわけだが、言い換えればそれだけ男性の参加率低下が顕著であったのだと言えよう。

では、昨年との比較を年代別に細分化して比べてみる。

	（男性）	（女性）
10代	2・4%減	6・2%増
20代	4・8%減	1・6%増
30代	2・3%減	1・2%減
40代	4・3%減	0・7%増
50代	2・3%減	0・8%増
60代以上	0・8%減	0・6%増

男性では全ての年代に亘って減少しているが、特に20代の4・8%減と40代の4・3%減が突出している。いずれも昨年の時点ではその前年に比べて参加率は増加していたのだが…。また50代も、増減だけで見れば2・3%減であるが、昨年の50代の参加率自体が僅か3・3%しかなかったため、今回は参加率そのものが昨年の3分の1以下に減ったことになる。注目に値する

表① 余暇活動への参加・消費の実態（平成７年）〈再掲〉

		A 参加人口（万人）	B 参加率（%）	C 年間平均活動回数（回）	D 年間平均費用（千円） 用具等	会費等	合計	E 1回当たり費用（円）	F 参加希望率（%）
娯楽部門	(1) 囲碁	490	4.6	24.3	5.5	4.2	9.6	400	7.4
	(2) 将棋	1,130	10.7	12.9	0.2	0.2	0.4	30	9.7
	(3) トランプ、オセロ、カルタ、花札など	3,380	32.0	9.8	0.9	0.6	1.5	160	17.1
	(4) カラオケ	5,650	55.4	10.5	2.8	15.8	18.5	1,760	43.3
	(5) テレビゲーム（家庭での）	3,020	28.6	39.1	11.4	－	11.4	290	18.0
	(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	2,390	22.6	13.1	－	9.5	9.5	730	10.0
	(7) 麻雀	1,250	11.8	10.6	－	18.2	18.2	1,720	10.5
	(8) ビリヤード	550	5.2	7.7	－	7.9	7.9	1,030	7.0
	(9) パチンコ	2,810	26.6	24.9	－	90.5	90.5	3,630	19.5
	(10) 宝くじ	3,990	37.8	5.3	－	22.8	22.8	4,300	34.4
	(11) 中央競馬	1,320	12.5	13.3	－	61.2	61.2	4,600	13.1
	(12) 地方競馬	310	2.9	9.9	－	43.2	43.2	4,360	3.5
	(13) 競輪	130	1.2	13.3	－	91.9	91.9	6,910	2.1
	(14) 競艇	140	1.3	9.6	－	86.1	86.1	8,970	1.8
	(15) オートレース	40	0.4	5.5	－	53.1	53.1	9,650	1.2
	(16) 外食（日常的なものを除く）	6,800	64.4	16.4	－	59.9	59.9	3,650	57.4
	(17) バー、スナック、パブ、飲み屋	4,400	41.6	15.3	－	78.8	78.8	5,150	29.9
	(18) クラブ、キャバレー	400	3.8	11.0	－	119.3	119.3	10,850	3.9
	(19) ディスコ	150	1.4	6.6	－	21.1	21.1	3,200	2.5
	(20) サウナ	1,010	9.8	10.6	－	25.5	25.5	2,410	11.1
観光・行楽部門	(1) 遊園地	3,710	36.1	3.1	－	18.2	18.2	5,870	27.9
	(2) 催し物、博覧会	2,650	25.1	4.3	－	13.7	13.7	3,190	30.1

だろう。更に、参加率から見れば10代の男性客が主要客層と判断できるが、その層も昨年に引き続き減少している。注意を払っておきたいところだ。

一方の女性は、30代を除く全ての年代で増加を果たしている。特に20代の6・2%増が突出しており、当業界が低迷期に入る前の急激な伸びを示した頃の伸びにも迫る勢いがある。来期以降どうなるかは定かでないが、少なくとも今回の結果を見る限りでは、何とか女性客を引き寄せようというサービス合戦とでも言うべき重ねられてきた現場の努力が、ここにきてようやく実を結び出してきたのでは、と思わせる。勿論、〝プリント倶楽部〟など女性客が好んでプレイする製品のヒットなどもその一因として挙げられるだろう。

参加人口の増加が目立つテレビゲーム〔家庭での〕

話を表①に戻し、「ゲームセンター、ゲームコーナー」以外の当業界に関連・隣接する種目について見てみる。

まず「テレビゲーム（家庭での）」での参加人口等は次の通り。

▽参加人口　3020万人（170万人増）

▽参加率　28・6%（1・4%増）

▽年間平均活動回数　39・1回（2・3%減）

▽年間平均費用　1万1400円（700円減）▽1回当たり費用　290円（増減なし）▽希望率　18・0%（0・2%増）

参加人口、参加率ともども増加している。先述したが、「ほとんどの種目で参加人口が落ち込む中、テレビゲームと映画は参加人口と順位を伸ばした」と白書にもあるように、170万人という上積み数そのものは平成4年から5年に掛けての450万人増等に比べれば少ないものの、このような状況下に於いて参加人口を伸ばしたことそのものが特筆すべきことである。

この理由としては、やはり32ビット機のヒット・定着が挙げられる。32ビット機の場合、ゲームソフトはCDロムを使用しているのだが、これは従来のカセット式のゲームソフトよりも値段が安い。参加人口等が増えているにもかかわらず年間平均費用が前年よりも減少しているのは、その辺の理由もあることだろう。

年代別に見てみると、

	（男性）	（女性）
10代	1・2%減	1・5%減
20代	4・1%増	2・3%増
30代	4・8%増	0・4%減

表③　余暇活動の参加率・回数・費用の推移（全体結果）

娯楽部門	参加率（%）									年間平均活動回数（回）									年間平均費用（千円）								
	S62	S63	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	S62	S63	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	S62	S63	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7
(1) 囲碁	7.4	7.7	7.0	5.8	5.8	4.8	5.1	5.4	4.8	19.1	20.1	21.1	22.1	22.8	26.5	21.7	23.3	24.3	11.5	4.9	8.4	4.3	2.9	6.2	2.3	4.4	9.8
(2) 将棋	15.8	14.9	15.1	13.0	13.6	11.6	13.1	11.5	10.7	14.7	14.5	16.4	14.1	12.6	17.2	14.3	16.0	12.9	0.8	3.3	0.7	0.9	0.6	0.4	1.2	1.3	0.4
(3) トランプ、オセロ、カルタ、花札など	38.6	37.6	37.9	35.9	36.4	35.7	30.7	35.2	32.0	12.5	11.6	11.6	11.7	12.1	12.8	12.9	11.0	8.8	0.6	1.7	0.9	2.3	2.9	2.2	1.6	1.3	1.5
(4) カラオケ	-	-	-	45.0	51.6	51.5	50.0	56.2	55.4	-	-	-	12.4	12.6	11.3	10.6	10.5	10.5	-	-	-	24.0	23.7	22.1	20.3	21.9	18.5
(5) テレビゲーム（家庭での）	20.1	21.8	22.4	22.1	[illegible]	[illegible]	29.7	27.2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	30.7	[illegible]	[illegible]	39.2	[illegible]	41.4	[illegible]	8.3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	13.1	11.4	12.1	11.4
(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	12.0	12.6	13.7	13.9	17.0	22.6	23.5	[illegible]	[illegible]	12.8	12.4	12.5	13.5	10.7	12.2	12.3	13.5	13.1	7.8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8.1	10.5	8.4	11.8	9.6
(7) 麻雀	15.7	14.9	14.0	12.7	13.1	12.0	13.5	12.8	11.6	16.9	14.5	14.8	14.6	13.4	12.0	13.3	12.3	10.9	26.3	26.7	32.9	24.7	26.5	21.5	22.9	22.6	19.2
(8) ビリヤード	10.4	13.3	11.0	7.7	6.5	6.4	5.7	5.2	5.2	11.6	10.0	7.4	8.6	5.5	5.9	7.0	5.8	7.7	16.6	10.2	10.4	8.9	7.5	8.9	8.4	8.1	7.9
(9) パチンコ	29.5	28.9	29.8	27.8	28.5	28.1	28.1	27.9	29.8	22.5	22.7	21.2	22.8	23.7	24.6	25.1	23.3	24.8	44.6	49.1	47.6	55.7	68.0	78.9	75.6	65.2	80.6
(10) 宝くじ	32.1	32.8	38.2	34.2	38.1	38.4	38.5	38.1	37.8	5.0	5.1	5.4	4.9	4.8	4.9	5.0	4.6	5.3	18.4	18.5	19.3	18.8	20.1	20.4	21.9	22.0	22.8
(11) 中央競馬	5.4	5.7	7.3	8.4	8.6	9.5	11.9	12.3	12.5	15.4	13.3	13.6	11.6	12.4	13.5	12.4	13.5	13.3	66.1	53.6	73.6	54.7	73.9	62.5	51.0	58.0	61.2
(12) 地方競馬	1.7	1.6	2.5	2.7	2.6	3.2	2.9	3.8	2.9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(13) 競輪	1.7	1.5	1.8	1.2	1.5	1.6	1.9	1.7	1.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(14) 競艇	1.6	1.2	1.4	1.3	1.7	1.5	1.7	1.7	1.3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(15) オートレース	0.7	0.8	0.6	0.8	0.9	0.4	0.7	0.6	0.4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(16) 外食（日常的なものを除く）	58.9	62.6	63.3	61.4	63.1	65.3	66.3	65.3	64.4	18.9	18.4	15.7	15.7	16.6	16.2	16.6	16.9	16.4	56.9	58.9	57.9	60.3	54.0	60.1	59.5	62.5	59.9
(17) バー、スナック、パブ、飲み屋	42.2	45.1	46.7	41.2	43.6	43.2	42.7	42.9	41.8	15.4	16.6	15.6	14.7	16.1	15.3	14.6	14.9	15.3	81.2	96.9	84.9	78.6	89.5	82.2	80.2	81.2	76.6
(18) クラブ、キャバレー	7.1	7.3	6.5	5.7	7.2	5.3	4.8	4.5	3.8	6.9	12.2	8.7	10.0	10.6	9.1	11.2	10.2	11.0	90.9	106.6	107.1	104.1	123.5	86.5	112.6	105.4	119.3
(19) ディスコ	6.1	5.3	5.6	4.1	3.8	3.3	2.5	1.9	1.4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(20) サウナ	9.4	10.2	11.7	10.1	12.3	10.5	10.4	11.0	8.8	9.4	9.6	8.5	11.0	12.4	12.2	11.0	11.5	10.6	16.9	22.6	21.6	29.5	27.6	24.4	24.9	21.0	25.5
観光・行楽部門 (1) 遊園地	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	38.1	[illegible]	[illegible]	37.5	35.1	3.6	3.1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3.1	16.0	[illegible]	15.9	[illegible]	15.5	18.1	18.5	[illegible]	18.2
観光・行楽部門 (2) 催し物、博覧会	24.5	27.0	34.1	32.5	28.2	25.3	26.7	26.9	25.1	3.6	3.3	3.2	3.2	3.7	3.7	4.0	3.7	4.3	13.6	17.1	17.0	16.9	13.3	11.7	13.2	12.3	13.7

40代　4・1％減　2・9％増
50代　1・9％増　2・1％増
60代以上　0・4％減　0・4％増
全体　0・9％増　1・7％増

　男性の20代及び30代がともども大幅アップしているのが特に目に付く。もはやコンシューマは子供だけの遊び道具ではないということを改めて感じさせてくれるが、逆に10代では男女とも減少傾向を示しているのが気になるところではある。

全面的に減少傾向となったカラオケ

表①の「カラオケ」は次の通り。

▽参加人口　5850万人（40万人減）
▽参加率　55・4％（0・8％減）
▽年間平均活動回数　10・5回（増減なし）
▽年間平均費用　1万8500円（3400円減）
▽1回当たり費用　1760円（330円減）
▽参加希望率　43・3％（0・5％減）

　活動回数に変化がないにもかかわらず、参加率や費用面に於いていずれも減少傾向を示している。これまで年々伸ばしてきた参加人口や参加率が初めて減少に転じたこともさることながら、年間平均費用がとうとう2万円を割ってしまったことも目立つものとなった。男女別の参加率では男性が56・7％（4・2％減）、女性が54・1％（2・3％増）となり、男女の比率が均衡してきたことが判る。

　次に、「観光・行楽部門」より「遊園地」の参加・消費動向を見てみる。

▽参加人口　3710万人（220万人減）
▽参加率　35・1％（2・4％減）
▽年間平均活動回数　3・1回（0・2回減）
▽年間平均費用　1万8200円（300円減）
▽1回当たり費用　5870円（260円増）
▽参加希望率　27・9％（0・9％減）

　こちらも殆どの項目に於いて減少が見られる。唯一、1回当たり費用のみが増加しており、行く回数を減らすかわりに使う金額を増やした、といった感じになっている。金額の増加は、インバーテッドコースターなど新型機種の導入が盛んに行なわれたことの結果だとも受け取ることもできようか。

　「催し物、博覧会」は、参加人口、参加率が減少した代わりに活動回数は増加している。

表④　余暇関連サービス業の経営動向

（　）内はサンプル数　　（単位：%）
上段：平成7年実績　下段：平成8年見通し

	需要（利用客数）				売上げ				利益				事業所収支バランス				D.I.
	増加	不変	減少	増減－減少	増加	不変	減少	増減－減少	増加	不変	減少	増減－減少	増加	不変	減少	増減－減少	平均値
1．ゴルフ場（254）	22.0	14.6	62.2	-40.2	11.8	11.8	75.6	-63.8	15.0	15.7	67.7	-52.7	11.0	49.6	39.4	-28.4	-46.3
	27.6	44.5	27.6	0.0	22.0	46.5	31.1	-9.1	18.7	48.5	33.1	-13.4	10.2	57.9	31.1	-20.9	-10.9
2．ゴルフ練習場（201）	14.4	23.9	60.2	-45.8	11.9	19.9	66.2	-54.3	15.4	18.9	65.7	-50.3	11.9	44.3	43.3	-31.4	-45.5
	21.4	54.2	23.9	-2.5	21.4	53.2	24.4	-3.0	20.4	51.7	27.4	-7.0	10.9	52.7	35.8	-24.9	-9.4
3．ボウリング場（247）	16.2	22.7	60.3	-44.1	20.6	19.6	60.3	-39.7	18.2	23.1	56.3	-38.1	35.2	47.4	17.0	18.2	-25.9
	58.7	32.8	8.1	50.6	60.3	31.6	7.7	52.6	53.8	34.8	10.9	42.9	44.1	47.4	8.1	36.0	45.5
4．テニスクラブ・スクール（201）	21.4	41.8	36.3	-14.9	23.9	33.8	42.3	-18.4	17.9	37.3	43.3	-25.4	10.4	48.3	39.8	-29.4	-22.0
	28.9	50.2	20.9	8.0	24.4	49.8	25.9	-1.5	20.9	49.3	28.4	-7.5	8.5	44.8	44.3	-35.8	-9.2
5．アスレ・ヘルスクラブ（204）	33.3	31.4	33.8	-0.5	29.4	22.5	48.1	-18.7	35.3	20.6	42.2	-6.9	21.1	38.2	39.7	-18.6	-10.7
	44.6	38.7	16.7	27.9	41.7	36.8	21.1	20.6	39.7	40.2	19.1	20.6	24.5	45.1	29.9	-5.4	15.9
6．スキー場（205）	27.3	24.9	47.3	-20.0	25.4	25.4	48.8	-23.4	22.0	25.9	48.8	-26.8	13.7	34.1	50.7	-37.0	-26.8
	49.3	29.8	20.5	28.8	47.3	27.3	24.4	22.9	38.0	36.1	23.4	14.6	17.6	37.6	42.9	-25.3	10.3
7．カルチャーセンター（102）	27.5	38.3	35.3	-7.8	34.3	33.3	31.4	2.9	31.4	34.3	33.3	-1.9	16.7	45.1	37.3	-20.6	-6.9
	37.3	50.0	11.8	25.5	38.2	49.0	12.7	25.5	36.3	45.1	17.6	18.7	18.6	44.1	36.3	-17.7	13.0
8．映画館（259）	32.4	28.6	35.1	-2.7	34.7	24.3	37.8	-3.1	27.8	28.8	39.0	-11.2	21.2	35.5	41.3	-20.1	-9.3
	26.6	37.5	34.0	-7.4	24.7	42.9	30.5	-5.8	25.1	40.2	33.2	-8.1	9.7	44.4	43.6	-33.9	-13.8
9．パチンコ店（141）	12.1	28.4	57.4	-45.3	14.2	23.4	60.3	-46.1	14.9	17.7	64.5	-49.6	30.5	42.6	23.4	7.1	-33.5
	9.9	34.8	53.2	-43.3	7.1	35.5	54.6	-47.5	8.5	37.6	51.8	-43.3	19.1	46.8	29.8	-10.7	-36.2
10．娯楽機器オペレーター（171）	13.6	31.0	54.4	-40.9	19.8	21.1	58.5	-38.6	19.3	21.6	56.1	-36.8	19.8	49.7	30.4	-10.5	-31.7
	15.8	46.2	37.4	-21.6	23.4	37.4	38.6	-15.2	22.2	32.2	43.3	-21.1	16.4	58.5	25.1	-8.7	-16.7
11．カラオケボックス（150）	10.7	23.3	66.7	-56.0	6.7	17.3	66.7	-60.0	10.0	15.3	68.0	-58.0	16.0	44.7	37.3	-21.3	-47.3
	17.3	30.7	50.0	-32.7	13.3	30.7	54.0	-40.7	14.7	24.0	59.7	-44.0	13.3	46.0	39.3	-26.0	-35.3
12．旅行業（101）	44.6	31.7	23.8	20.8	33.7	32.7	32.7	1.0	27.7	21.8	49.5	-21.8	21.8	45.5	32.7	-10.9	-2.7
	50.5	42.6	6.9	43.6	48.5	41.6	9.9	38.6	39.6	42.6	16.8	22.8	20.8	60.4	18.8	2.0	26.8
13．ホテル・旅館（236）	23.3	22.0	53.0	-29.7	19.1	16.1	64.0	-44.9	20.3	16.9	61.4	-41.1	10.6	38.8	48.3	-37.7	-38.4
	34.3	42.8	22.0	12.3	29.7	47.5	21.6	8.1	28.4	44.1	26.7	1.7	8.1	54.7	35.6	-27.5	-1.4
14．ペンション（226）	6.2	25.2	68.1	-81.9	8.4	22.6	68.6	-60.2	8.0	23.9	67.3	-59.3	11.1	39.4	48.2	-37.1	-54.8
	21.7	36.7	41.6	-19.9	19.9	37.6	42.5	-22.6	18.6	38.5	42.5	-23.9	7.1	46.9	44.7	-37.6	-26.0
15．遊園地（190）	28.8	18.9	54.2	-27.4	22.5	22.6	53.7	-31.1	28.8	23.2	48.8	-20.0	14.2	27.9	58.7	-39.5	-28.5
	47.4	35.8	15.8	31.5	46.8	34.2	16.8	30.0	43.2	34.2	15.8	24.3	10.0	46.8	39.5	-29.9	14.3
全体（2,888）	21.6	28.2	50.7	-29.1	20.7	22.1	55.8	-35.1	20.3	22.7	54.8	-34.3	17.4	41.9	39.4	-22.0	-30.1
	33.0	40.2	26.1	6.9	31.3	40.1	27.6	3.7	28.7	40.0	29.8	-1.1	15.7	48.7	34.0	-18.3	-2.2

（注）D.I.とは（各項目の「増加」ないしは「黒字」事業所割合）－（「減少」ないしは「赤字」事業所割合）のことである。

昨年同様の〈大雨〉ながら、DI値は徐々に好転しつつある「娯楽機器オペレーション」ビジネス

表④「余暇関連サービス業の経営動向」は、表①～③と異なり、余暇関連産業の事業所を対象としたアンケート調査をまとめたもの〈各業種名の右側（　）内の数字が有効サンプル数〉。

調査の概要は次の通り。

▽調査対象事業所数／1万2000サンプル
▽有効回答数／2888サンプル
▽調査方法／郵送調査法
▽調査時期／平成8年2月

まず、「娯楽機械オペレーター」の昨年度実績を見てみる。

◎需要（利用客数）単位%

①増加	②不変	③減少	（①－③）
13・5	31・0	54・4	（-）40・9

◎売上げ

①増加	②不変	③減少	（①－③）
19・9	21・1	58・5	（-）38・6

◎利益

①増加	②不変	③減少	（①－③）
19・3	21・6	56・1	（-）36・8

◎事業所収支バランス

①増加	②不変	③減少	（①－③）
19・9	49・7	30・4	（-）10・5

DI値（①－③）は各項目ともマイナス成長となっており相変わらずの厳しさを窺わせるが、これでも前回に比べれば少しずつ良くなってきている。前回の平均DI値が(-)41・3で今回が(-)31・7。前年調査の7年見通し(-)16・8には遠く及ばないものの、着実に〝増加（黒字）〟の事業所割合を伸ばしつつある。ようやく底を打ったということなのだろうか。

これを分かり易く図式化した天気図で見れば、やはり昨年と同じく殆どの項目が●〈大雨〉。今年の見通しとしては、これも前回と同様ではあるが、翌年には何とか◑〈雨〉にまでは持っていけるだろうということである。果してクリアできるだろうか。

好転の兆しが見受けられる遊園地

「遊園地」は、DI平均値が昨年の(-)36・4から(-)29・5まで上昇し、底打ち状態を脱しつつある感が窺われる。天気図でも全項目とも●〈大雨〉だった昨年実績から進展し、需要および利益の2項目が◑〈雨〉に変わっている。

図① 余暇関連サービス業の項目別天気図 〔 平成6年 実績 → 平成7年 実績 → 平成8年 見通し 〕

	需要(利用客数)	売上げ	利益	事業所収支状況
1. ゴルフ場	●→●→◑	●→●→◑	●→●→◑	◑→◑→◑
2. ゴルフ練習場	●→●→◑	●→●→◑	●→●→◑	●→●→◑
3. ボウリング場	●→●→◎	●→●→◎	●→●→◎	○→○→◎
4. テニスクラブ・スクール	◑→◑→◑	◑→◑→◑	◑→◑→◑	◑→◑→●
5. アスレ・ヘルスクラブ	◑→◑→○	◑→◑→○	◑→◑→○	◑→◑→◑
6. スキー場	●→◑→○	◑→◑→○	●→◑→○	◑→●→◑
7. カルチャーセンター	◑→◑→○	◑→◑→○	◑→◑→○	◑→◑→◑
8. 映画館	◑→◑→◑	◑→◑→◑	●→◑→◑	◑→◑→●
9. パチンコ店	●→●→●	●→●→●	●→●→●	○→◑→◑
10. 娯楽機器オペレーター	●→●→◑	●→●→◑	●→●→◑	◑→◑→◑
11. カラオケボックス	●→●→●	●→●→●	●→●→●	◑→◑→◑
12. 旅行業	◑→○→◎	◑→◑→◎	◑→◑→○	◑→◑→◑
13. ホテル・旅館	●→◑→○	●→●→◑	●→●→◑	●→●→◑
14. ペンション	●→●→◑	●→●→◑	●→●→◑	◑→●→●
15. 遊園地	●→◑→◎	●→●→◎	●→◑→○	●→●→◑
全体	●→◑→◑	●→●→◑	●→●→◑	◑→◑→◑

注1. 各項目のD.I.値（「増加」事業所割合－「減少」事業所割合）
次の記号を採用する。なおこれらの記号は実際の天気図で用いるものとは若干異なることに留意されたい。

30～ 100%……◎
10～ 29%……○
－ 5～ 9%……◑
－29～ －6%……◑
－100～－30%……●

注2. 事業所収支状況のD.I.は「黒字」事業所割合－「赤字」事業所割合

図② 余暇関連サービス業の業界天気図（D.Iの平均値）

	1. ゴルフ場	2. ゴルフ練習場	3. ボウリング場	4. テニスクラブ・スクール	5. アスレ・ヘルスクラブ	6. スキー場	7. カルチャーセンター	8. 映画館	9. パチンコ店	10. 娯楽機器オペレーター	11. カラオケボックス	12. 旅行業	13. ホテル・旅館	14. ペンション	15. 遊園地	全体
61年実績	◎	○	○	◑	○	○	◑	●	◑	◑		○	○	◑	○	◑
62年実績	◎	◎	◎	◑	◎	◑	○	●	◑	◑		◎	○	○	○	○
63年実績	◎	◎	◑	◑	◎	○	○	●	◑	○		◎	○	◑	◑	○
元年実績	◎	◎	◎	◑	◎	○	○	◑	○	◎		◎	◎	○	○	◎
2年実績	◎	◎	◎	◑	◎	○	○	◑	○	◎		◎	◎	◎	○	◎
3年実績	◎	○	◎	◑	○	○	○	◑	◑	◎	◑	◎	◎	○	○	○
4年実績	○	◑	◎	◑	◑	◑	◑	◑	◑	◎	◑	◑	◑	◑	◑	◑
5年実績	●	●	○	◑	◑	◑	◑	◑	◑	●	●	●	●	●	●	◑
6年実績	●	●	●	◑	◑	◑	◑	◑	◑	●	●	◑	●	●	●	●
7年実績	●	●	◑	◑	◑	◑	◑	◑	●	●	●	◑	●	●	◑	●
8年予想	◑	◑	◎	◑	○	○	○	◑	●	◑	●	○	◑	◑	○	◑

（注）需要・売上げ・利益・事業所収支状況・業界一般業況判断のD.I.平均値
なおこれらの記号は実際の天気図で用いるものとは若干異なることに留意されたい。

30～ 100%……◎
10～ 29%……○
－ 5～ 9%……◑
－29～ －6%……◑
－100～－30%……●

表⑤　年間平均売上高と客単価の動向

（単位：%）

（　）内は平成７年のサンプル数	年間平均売上高（千万円） H7	平均単価（千円） 上段：会員 下段：非会員 H6 → H7		単価の増減（%） 増加	不変	減少	増加－減少
1. ゴルフ場 （254）	79.1	10.8 19.6	10.6 19.0	3.9	24.8	70.5	-66.6
2. ゴルフ練習場 （201）	15.1	1.9	1.9	6.0	37.3	55.7	-49.7
3. ボウリング場 （247）	23.5	1.7	1.7	16.2	49.8	33.2	-17.0
4. テニスクラブ・スクール （201）	6.1	2.6 2.8	2.3 2.7	9.0	59.7	29.9	-20.9
5. アスレ・ヘルスクラブ （204）	24.2	3.8 2.8	3.7 2.8	10.8	57.8	26.0	-15.2
6. スキー場 （205）	38.1	9.8	9.4	11.2	45.9	41.5	-30.3
7. カルチャーセンター （102）	19.5	2.7	2.7	14.7	63.7	20.6	-5.9
8. 映画館 （259）	8.2	1.2	1.2	19.7	52.5	22.8	-3.1
9. パチンコ店 （141）	213.0	11.0	10.0	15.6	31.2	49.6	-34.0
10. 娯楽機器オペレーター （171）	32.0	1.4	1.2	5.3	29.2	64.3	-59.0
11. カラオケボックス （150）	6.7	2.0	1.9	6.0	28.7	60.0	-54.0
12. 旅行業 （101）	238.5	—	—	—	—	—	—
13. ホテル・旅館 （236）	83.1	17.4	17.0	9.3	31.8	58.9	-49.6
14. ペンション （226）	1.9	9.9	9.4	5.8	46.5	46.5	-40.7
15. 遊園地 （190）	68.4	2.3	2.3	22.1	38.9	37.4	-15.3

今年の見通しについては、更に大幅な進展が予想されており、事業収支は◑〈雨〉に、利益は○〈晴れ〉に、そして需要と売上げに至っては◎〈快晴〉にとなっている。施設のリニューアルや新機種導入など積極的に施設の改善が行なわれていることに加え、景気回復の兆しが見られることも背景として、こうした強気な予想が立てられているのではないかと思われる。

一方、「カラオケボックス」は殆どの項目で昨年調査時と同様に●〈大雨〉。DI値も平均では昨年の(-)42・5から(-)47・3へとダウン。個々に見ても事業収支バランスを除く全ての項目でダウンしている。業種別で対前年比の需要が平成6年よりも落ち込んでいるのはパチンコ店とカラオケボックスだけであり、他の業種が微量ながらも前年値を上回っている中では厳しい結果だと言える。事業所収支状況が辛うじて◑〈雨〉のままでとどまったのが唯一の救いか。今年の見通しも現状と変わりない天気図になっている。

娯楽機器オペレーションの客単価は200円減の1200円

次に表⑤の「年間平均売上高と客単価の動向」を見てみる。

まず、「娯楽機器オペレーター」の事業所単位での年間平均売上高は3億2000万円となっている。昨年発行の白書によると平成6年のそれは4億8000万円となっていたので、その差は1億6000万円となるが、しかし今回と前回とでは集計方法が大きく異なっているため時系列での比較はできない。あえて今回の集計方法で昨年分を集計するとすれば、開発センターに伺ったところによると今回の3億2000万円を若干下回る数字になるそうである。つまり、7年実績は前年を少し上回ったことになる。また「カラオケボックス」は6700万円、「遊園地」は6億8400万円となっているが、こちらも同様に前年との比較はできない。

しかし客単価に関しては前年との比較ができるようになっている。「娯楽機器オペレーター」は平成6年の1400円から200円減の1200円。「カラオケ」は100円減の1900円。「遊園地」は増減なしの2300円。これを業種別に客単価増減の内訳を記すと次のようになる。単位は%。

◎娯楽機器オペレーター

①増加	②不変	③減少	（①—③）
5・3	29・2	64・3	(-)59・0

◎カラオケボックス

表⑥　経営上の問題点

（単位：%）

（　）内はサンプル数	人件費コストの増加	設備費・運営費等の増加	人手不足	設備不足	資金不足（借入難）	料金改定が難しいこと	地価高騰による固定資産税の上昇	テナント料・賃料・地代の上昇	公的な規制	競争の激化 他の同業施設（民間）との	公的施設との競合	利用客の片寄り 時間帯・曜日・季節による	その他
1. ゴルフ場（254）	51.6	20.1	7.5	1.2	4.7	50.4	5.5	2.0	3.9	60.6	0.8	57.9	3.1
2. ゴルフ練習場（201）	22.9	22.4	4.0	14.9	6.0	49.3	16.4	7.5	2.5	50.2	2.5	50.2	5.0
3. ボウリング場（247）	40.5	27.5	15.4	15.8	5.7	49.0	4.9	5.7	1.6	27.1	2.0	61.5	2.0
4. テニスクラブ・スクール（201）	33.8	19.4	9.5	9.0	8.5	50.2	32.3	5.5	3.0	18.4	36.3	31.3	3.0
5. アスレ・ヘルスクラブ（204）	52.5	57.8	10.3	16.7	8.3	33.8	0.0	10.8	1.0	36.3	22.1	22.1	6.4
6. スキー場（205）	40.5	39.0	14.1	28.8	14.1	20.5	0.5	1.0	8.8	32.7	2.4	55.1	5.9
7. カルチャーセンター（102）	28.4	26.5	2.9	19.6	2.0	37.3	1.0	20.6	2.0	50.0	43.1	26.5	2.0
8. 映画館（259）	34.4	32.4	8.9	16.2	8.9	27.8	6.6	8.9	3.5	35.9	2.7	35.5	5.4
9. パチンコ店（141）	31.2	48.9	10.6	12.1	16.3	2.8	1.4	3.5	24.8	77.3	0.0	19.1	2.8
10. 娯楽機器オペレーター（171）	27.5	42.1	3.5	9.4	18.1	23.4	0.6	8.8	17.0	55.0	1.2	25.7	7.0
11. カラオケボックス（250）	15.3	34.7	8.0	11.3	15.3	30.0	0.7	4.7	4.7	71.3	1.3	48.0	4.7
12. 旅行業（101）	64.4	22.8	11.9	1.0	12.9	22.8	0.0	8.9	7.9	64.4	0.0	23.8	5.0
13. ホテル・旅館（236）	51.7	29.2	12.3	10.2	17.4	38.1	3.0	1.3	3.8	41.5	7.2	48.3	3.8
14. ペンション（226）	4.9	24.3	4.9	19.5	16.4	35.8	3.1	1.3	2.7	43.4	10.2	69.9	8.4
15. 遊園地（190）	35.8	23.2	5.8	16.8	10.5	24.7	2.1	2.6	9.5	27.4	11.1	62.6	3.7
全体（2,888）	35.8	31.0	8.8	13.7	10.9	34.6	5.7	5.5	5.8	43.9	8.7	44.9	4.6

「経営上の問題点」では、やはり競合店との競争激化が重要問題に

では各事業所に於いて経営上、どのような問題に頭悩ましているのだろうか。表⑥の「経営上の問題点」について見てみる。

まず、業種に関係なく多く挙げられた問題点の上位5項目を列記してみる〈（　）内は平成6年→平成7年（%）〉。

①時間帯・曜日・季節による利用客の偏り（43・4→44・9）

②他の同業施設（民間）との競争の激化（40・6→43・9）

③人件費コストの増加（38・8→35・8）

④料金改定が難しいこと（35・3→34・6）

⑤設備費・運営費等の増加（29・5→31・0）

昨年と順位に変動はないが、パーセンテージから見れば①と②に問題が偏りつつある状況が窺われる。

業種別に見ると、「娯楽機器オペレーター」では昨年と同様に②と⑤が群を抜いているが、③①④もその順で他の問題点よりも高い。また、殆どの問題点が昨年に比べパーセンテージは低くなったが、②（54・7→55・0）と③（22・4→27・5）および「公的な規制」（13・0→17・0）の3項目に限っては上昇傾向にある。今後、注意すべき問題点がこれにより浮かび上がった感がある。

「カラオケボックス」では①の問題がやや緩和されたため（63・0→48・0）、僅然②がクローズアップされる形となった。②の71・3という数字はサンプル15業種中、パチンコ店（77・3）に次ぐ2位の高さである。

「遊園地」では①（62・69）がやたらと高い。この①（平均44・9）はペンション（69・9）やボウリング場（61・5）などファミリー層を顧客対象としている業種が特に高いのだが、遊園地はその中でも昨年の4位から2位にその位置を上げている。

①増加 6・0　②不変 28・7　③減少 60・0　(-)54・0　（①—③）

◎遊園地

①増加 22・1　②不変 38・9　③減少 37・4　(-)15・3　（①—③）

見ての通り、ゲームとカラオケの客単価が減ったとする事業所の割合が非常に高く、逆に増加したとする事業所は極端に少ない。これらは弊誌が現場ロケに聞くところによるものと合致するところだ。

表⑦　余暇市場の推移－娯楽部門

（単位：億円）　（%）

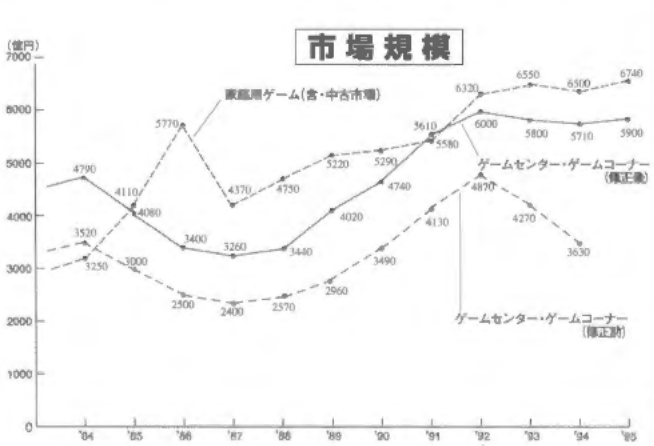
Ⅲ　娯　楽	57	58	59	60	61	62	63	元	2	3	4	5	6	7	7/6
1．ゲ　ー　ム	82,370	95,490	108,300	119,030	123,540	126,920	137,560	155,920	181,880	212,880	238,420	255,460	270,820	278,470	2.8
(1) パチンコ（貸玉料）	52,240	64,140	97,080	107,250	110,960	116,020	126,180	143,590	168,010	198,930	223,400	240,800	256,000	263,420	2.9
(2) 麻雀ゲーム料	2,850	2,920	3,180	3,590	3,380	3,270	3,140	3,090	2,850	2,780	2,700	2,510	2,610	2,410	▲7.7
(3) ゲームセンター・ゲームコーナー	4,500	4,570	4,790	4,060	3,400	3,280	3,400	4,020	4,740	5,810	6,000	5,600	5,710	5,900	3.3
(4) テレビゲーム・ゲームソフト	2,780	3,860	3,250	4,110	5,770	4,370	4,760	5,220	5,290	5,580	6,320	6,550	6,500	6,740	3.7
2．ギャンブル	53,350	52,660	50,970	52,840	57,180	61,570	67,720	77,260	89,780	95,820	96,430	93,580	91,620	88,950	▲2.9
(1) 中央競馬	14,180	14,400	15,090	16,460	18,010	19,730	22,070	25,550	30,980	34,330	36,130	37,450	38,070	37,670	▲1.1
(2) 地方競馬	7,390	6,860	6,020	5,760	6,060	6,520	7,110	8,230	9,350	9,820	9,190	8,200	7,520	6,990	▲7.0
(3) 競　輪	12,030	11,610	10,950	11,130	12,180	12,990	14,390	16,060	18,410	19,370	19,200	17,870	16,910	15,880	▲6.2
(4) 競　艇	15,230	15,000	13,920	14,160	14,830	16,570	18,680	18,700	21,500	22,220	21,270	19,810	18,850	17,960	▲4.7
(5) オートレース	2,060	2,030	2,010	1,980	2,190	2,380	2,580	2,970	3,290	3,420	3,530	3,090	2,940	2,700	▲8.2
(6) 宝くじ	2,400	2,780	2,980	3,350	3,910	4,400	4,880	5,750	6,250	6,860	7,110	7,160	7,330	7,770	6.0
3．飲　食	119,350	123,530	128,010	133,560	140,130	146,290	158,370	160,840	174,050	184,540	190,090	190,260	182,710	184,270	0.8
(1) 外　食	68,470	71,930	74,840	78,610	83,160	87,740	94,420	99,160	108,460	115,340	120,020	120,610	122,170	123,760	1.3
(2) 喫茶店・酒場・バー等	50,880	51,600	54,070	54,950	56,970	58,550	61,950	61,780	64,590	69,200	70,070	69,650	70,540	70,510	0.0
4．カラオケボックス（ルーム）	－	－	－	－	－	490	890	1,250	2,900	3,770	4,810	5,580	6,010	6,310	5.0
小　計	235,070	271,680	288,280	305,430	320,850	335,070	362,510	395,370	448,820	497,010	529,550	544,630	561,160	568,000	1.2

AM施設の市場規模は5900億円〔3・3%増〕でプラス成長に転ずる

最後に、表⑦「余暇市場の推移」を見てみるが、その前に注釈すべきことがある。昨年の白書と見比べれば一目瞭然なのだが、「ゲームセンター・ゲームコーナー」など一部の業種について昨年まで推計されてきた数字が昭和57年まで遡り修正されているのである。例えば「ゲームセンター・ゲームコーナー」なら、各年度860億円～280億円の上積みで上方修正がなされている。これは、㈶余暇開発センターが調査を担当した昨年のJAMMA・AOU・NSA3協会による「アミューズメント産業界の実態調査」の調査を機に、白書の当該データも子細に分析し直したことによるものである。「パチンコ」も同様で、この方は総務庁発表の「平成6年サービス業基本調査」の発表を機に上方修正されている。

では本題に話を移す。まず「ゲームセンター・ゲームコーナー」だが、最初に今回の修正された数字について言及してみる。これは修正前と修正後を併記した折れ線グラフを見ると一目瞭然なのだが、基本的に年毎の増減傾向は変わっていない。しかし、二つを見比べると92年からの落ち込みの度合いに差があることが判る。修正前は大きな落差だったのに対し修正後はごくなだらかな傾斜にとどまっている。また、平成3年のみであるが「家庭用ゲーム（含・中古市場）」を超えていることも判明した。

次に平成7年の実績に目を移すと、白書によれば同年の市場規模は平成6年の5710億円から3・3%増の5900億円に拡大している。この数字



は、表中で最大規模となっている平成4年の6000億円にも肉薄する高い数字である。

先程警察庁より発表のあった平成7年末現在の遊技機設置台数は、前年より3・13%増の48万5939台。これは8号対象店舗のみの数字であり、風営非対象店舗の数字がないので確かなことは言えないが、仮に非対象店舗の設置台数を同等の3・13%増だと仮定し、先の3・3%増と比較して考えれば、ゲーム機1台あたりのインカムは若干であるが増えていると考えられるのだが…。

尚、白書ではロケーションの状況を「クレーンゲームのブームは落ちついたが、人気景品が出るとそこそこの売上げがあるようだ。アルペンスキーの疑似体験ができるシミュレーションゲームも売上げは好調である。ただし、高価な大型機は人気はあるものの減価償却が収益を圧迫しており、ゲーム機のライフサイクルの短命化も顕著である。女性客や家族客も増えており、直営施設にゲームの指導員を置き、子供と一緒に訪れる親を対象に、各種ゲームのコツを指導するサービスが登場した。託児所を設置するところも出てきている」とまとめている。

「テレビゲーム・ゲームソフト」のホームゲーム市場は3・7%増の6740億円となった。32ビット機のヒット・定着に伴い、ソフトが大幅に増えてきていることが大きな要因か。ハードとソフトの売上げ比率は今回、4対3から3対4へと逆転している。

白書では、「今年中には任天堂の〝NINTENDO64〟の発売が予定されている。また、CATVを使ったゲームソフト提供の実験も進行中であり、インターネットやパソコン通信を使ったゲームソフトの配信も始まる」ことを嘱っており、今後更に市場規模が拡大することを思わすようにまとめられている。

「遊園地・レジャーランド」は1・4%減の5590億円。平成4年以降マイナス成長が続いているが、今回は落ち込みが小さくなり、やや下げ止まり感が出てきた。白書では「夏の猛暑でプールのある遊園地の入場者数が伸びたことが貢献した」と分析している。エキスポランドでは新型アトラクションの導入により入場者が増加し、また東京ディズニーランドも過去最高の1620万人に達している。表④の経営動向調査でも今年の見通しは明るい。マイナス成長ではあったものの、先行きに関しては何とか期待できる状況になってきているようだ。

「カラオケボックス（ルーム）」は統計を取りはじめて以降、常に二桁の伸びで推移してきたが、今回は一桁の伸びにとどまり5・0%増の6310億円。表①や表④等に於いても明るい題材は何一つなかったし、市場規模の伸びが鈍化しているのも至極当然という受け止め方ができる。

白書でも「新設店舗は大型化や高級化が目立つが、全体的には料金の値下げが進んでおり、稼働率は下がっている」としている。

表⑧　余暇市場の推移と現状（中分類）

（単位：億円、%）

	平成5年	シェア	平成6年	シェア	平成7年	シェア	伸び率
							7/6
合計	832,520	100.0	847,280	100.0	855,060	100.0	0.9
Ⅰ スポーツ	58,650	7.0	57,150	6.7	56,690	6.6	▲0.8
1. 球技スポーツ用品	8,600	1.0	8,250	1.0	8,010	0.9	▲2.9
2. 山岳・海洋性スポーツ用品	10,070	1.2	10,260	1.2	10,520	1.2	2.5
3. その他スポーツ用品	3,070	0.4	3,040	0.4	3,070	0.4	1.0
4. スポーツ服等	3,850	0.5	3,830	0.5	3,790	0.4	▲1.0
5. スポーツ施設スクール	31,660	3.8	30,400	3.6	29,930	3.5	▲1.5
6. スポーツ観戦料	1,400	0.2	1,370	0.2	1,370	0.2	0.0
Ⅱ 趣味・創作	109,390	13.1	111,790	13.2	113,410	13.3	1.4
1. 趣味・創作用品	10,830	1.3	11,040	1.3	10,470	1.2	▲5.2
2. 観賞レジャー用品	37,770	4.5	38,540	4.5	40,700	4.8	5.6
3. 新聞・書籍	45,800	5.5	47,020	5.5	47,630	5.6	1.3
4. 学習レジャーサービス	9,480	1.1	9,750	1.2	9,100	1.1	▲6.7
5. 鑑賞レジャー	5,510	0.7	5,440	0.6	5,510	0.6	1.3
Ⅲ 娯楽	544,830	65.4	561,160	66.2	568,000	66.4	1.2
1. ゲーム	255,460	30.7	270,820	32.0	278,470	32.6	2.8
2. ギャンブル	93,580	11.2	91,620	10.8	88,950	10.4	▲2.9
3. 飲食	190,260	22.9	192,710	22.7	194,270	22.7	0.8
4. カラオケボックス（ルーム）	5,530	0.7	6,010	0.7	6,310	0.7	5.0
Ⅳ 観光・行楽	119,650	14.4	117,180	13.8	116,960	13.7	▲0.2
1. 自動車関連	31,710	3.8	31,470	3.7	32,790	3.8	4.2
2. 国内観光・行楽	82,680	9.9	79,390	9.4	77,330	9.0	▲2.6
3. 海外旅行（国際線収入）	5,260	0.6	6,320	0.7	6,840	0.8	8.2

Memories of old machines 懐かしのマシン⑤

トーゴの「もぐら退治」とその後続機

山田數夫氏／㈱トーゴ・代表取締役社長。
昭和3年7月28日生まれ、67歳。18歳で父の経営する東洋娯楽機製作所へ入社。工場を担当して22歳で開発部へ。昭和46年副社長、59年現職に。先駆者的なアイデアで「スタンディングコースター」「ウルトラツイスター」などを発案し、コースターの本場アメリカへコースターを逆輸入させた実績もある。「ラストシーンで余韻のある映画、そんな名作のようなコースターを作り上げる」がライドメーカーとしての自負。

1975年、東洋娯楽機㈱（現・㈱トーゴ）の“もぐら退治”の登場は画期的だった。それは、明確に「ストレス解消」をテーマにしたゲームマシンの登場だったからだ。

「ピョコッと飛び出すモグラをボコッとたたくとキュッとユーモラスな鳴き声をあげる。反射神経をテストすると共にストレス解消にもなるユーモアあふれるゲーム機」と紹介した当誌の記事は76年5月号。弊社の創刊号である。

以降、トーゴはもちろん、各メーカーからも「もぐら退治」に類似したゲーム機が数多く発売され、現在に至っている。今回の懐かしのマシンは「もぐらたたき」という社会用語まで生み出した同機を振り返り、あわせて後続機を検証してみた。
（文中敬称略）

Text by Nobuko Kobayasi

「ガタンガタンとレールを昇ってスタート、ゴーッとスリルを持続したままピタッと止まる。その止まり方と旋回中の〝間〟が隠し味。ジェットコースターの命なんです」。

『もぐら退治』を開発した山田數夫にインタビューすると、のっけからジェットコースターの話になった。浅草花やしきに国産第1号のコースターを作ったライドメーカーのオーナーらしく熱っぽい。続いて小型乗り物機の逸話に移った。

「バッテリカーを2台作った。一方はパトランプをつけて白黒の彩色をしたパトカー、もう一方は超流線形の夢見るような未来型スポーツカー。社内で評価の高いのは後者だったがヒットしたのはパトカーの方だった」。

「ファミリータクシーという商品は大人が見たらとてもタクシーに見えない。タクシーのランプやメーター、マイクなどをつけ、後部座席には親が乗

るスペースがある。こんなもので…というのが大ヒットになった」。

山田は「乗り物機の善し悪しはデザインから見た場合にはわからない」と断言する。子供の視点に立たないと駄目なのだ。トーゴの開発するすべての商品に同じことが言えた。その一方で、「乗り物機で直径3mの檜ものを日本で初めて考えた」「15年前にスタンディングコースターで世界初の特許を取った」と、発案への並々ならぬ自負もあった。前置きが長くなったが、〝もぐら退治〟はそういった土壌の中から生まれた。

◆

山田の知人のデザイナーが10枚のラフスケッチを持って「商品化は出来ないものか」と訪れたのは1974年のことだった。デザイナーのスケッチはある会社から「社員の保養所にアスレチック的な遊具を入れたい」という話を受けて描いたものだったが計画は頓挫、10年間宙に浮いたままのものだった。エンピツ画のスケッチは子供がライオンの尻尾を引張ったり、ワニを踏んで川を渡ったりする単純な動物と子供の図である。その中に子供が床にひざまずいて下から出てくるもぐらを叩いている絵があった。

「笑いがある」と山田はまず思った。叩くというのは面白い、とも考えた。

「地面のもぐら」ではゲーム機械に出来ないから筐体は箱型だな、左右のもぐらを叩けるよう盤面はU字型にしよう――そうやって漫画風にアイデアを書き、兄である当時の社長に出すと「お金を払って遊ぶほどのものじゃない」と一蹴された。

あきらめきれない山田は「副社長権限」で試作機にとりかかったが、社員達の反応もいまいち冷たかった。

「何こそこそやってんだろう、またヘンなもの考えたなという具合でした。もぐらの穴や配置の数、動きなどを研究したが、盤面をデコボコした茶色のクレーターにしたら何か汚らしいし、もぐらをリアルにしたらちっとも可愛くない。出来上がるまでは色々と試行錯誤がありました」。

完成した試作機は本社の1階に置かれた。しかし社員は誰一人プレイしない。

「叩く遊びは周囲から目立つ。日本人の性質に合わないのか?」。

そう思い始めた頃、ぽちぽちとゲームする社員が現われた。「社長!副社長!」と声をあげてピョコピョコ顔を出すもぐらを力まかせに叩いている。これは売れる。ヒットの予感が山田にあった。

◆

筐体は黄色、盤面に人工芝のグリーンを配した1号機は、実際に市場に出して見ると問題があった。両側のもぐらを叩けるようU字型にした盤面は、幼児では左右に身体を振らねばならず遊び辛かった。そこで盤面を半円形にして勾配をつけた2号機「ニューもぐら退治」が1976年8月に発売される。

この発売に先立つこと数カ月前、大阪・千日前のゲーム場「コインピア・カマロ」の店頭には大勢の客が群がり、新聞各社も取材に訪れていた。

アタリの「ポン」が発売されたのは1972年、日本に輸入されて大ヒットしたのは73、74年頃。だから、まだインベーダーブームが業界を席捲する何年も前の比較的のんびりした時代である。コインピア・カマロを経営する㈱富士リースの山本英二(現会長)は業界の草分けといえるオペレーターで、店頭でうなぎ釣りや鯛釣りのイベントをするなど、ゲーム機の使い方を工夫するアイデアマンであった。山本が考えたのはもぐら退治のもぐらを当時マスコミをにぎわしていたロッキードの高官にたとえるものだった。

「もぐら退治」の1号機(左)と2号機(右)

山田社長自身も大ヒットになると予測できなかった「ファミリータクシー」（写真・上、中）

もぐら退治の足踏み版「ステッパー」（1983年）。（写真・下）

「あの頃は円形のベニーフォールを利用して〝ピーナッツ落とし〟なんかを考えたりしていた。もぐら退治が出たので、もぐらの首を社長や部長、児玉誉士夫などのネーム入りのものに差し替えてね。首はプラスチックかなにかでオリジナルで作ったけど値段も結構かかったなぁ。人気はあったけど客が力まかせに叩くもんだから、ハンマーがすぐに破損してしまったり…」。

そんな風に山本は振り返る。当誌の創刊号でコインピア・カマロを取材した担当記者も思い出す。

「鬼めがけて瓦や土ボールを投げる『鬼たいじ』といったストレス解消のゲームは戦前からあって、もぐら退治も同じ延長線のゲームだと思う。後に発売されたインベーダーゲームは一大ブームを起こしたが終焉も早かった。もぐら退治はOLやアベック、飲み屋で一杯やった中年男性など、これまでゲーム場には無縁の客を開拓したし、また機械の形態は変わったとはいえ今もゲーム場には欠かせないロングラン商品になっている。その意味で業界にとってもぐら退治の登場は画期的といえました」。

2号機をあわせてもぐら退治は3000台を売る大ヒット商品となり、それは以降に語る後続機の登場につながっていくことになる。

「人間のむしゃくしゃした心理的な要因は誰にでもある。その普遍性がヒットした理由といえばいえるかも」と開発者自身が分析するもぐら退治は、瞬発性を試す商社の昇進試験やアイスホッケーの訓練用に使われたり、「オイルショックや円高不況の時はどのもぐらを叩けばいいのかはっきりしていた。今はいくつものもぐらが同時に違う穴から顔を出し、どれを叩いていいのかわからない」（関本昌弘・服部セイコー社長談、東京読売新聞93年1月8日付経済面）などというように社会用語としても用いられるようになった。

もぐら退治の特許を持つトーゴが、最初にロイヤリティ契約を結んだのがトーイ業界の㈱バンダイである。

ゲーム場で流行っていたゲームを家庭用に流用し、1977年にバンダイが2600円で発売した『モグラたたきゲーム』は約50㎝四方の卓上型。電池式で可動するもぐらをハンマーで叩くとポンと飛び出してくる。「顔や色、内部の機械を替えて何回か改良型を出していまして、今年『モグラたたきスペシャルゲーム』を2900円で発売しました。販売台数は把握できていませんが、すっかりうちの定番商品です」（バンダイ広報室・田内）。

業務用のロイヤリティ契約を含めた後続機を整理してみると、数がすごい。

叩いた点数を表示する「おかし大作戦」（1981年、製造元㈱ナムコ、発売元トーゴ）、もぐらの顔をより可愛くした「Mr.MOGURA」（82年、トーゴ）、足でもぐらを踏む「ステッパー」（83年、トーゴ）、サングラスをかけたギャングモグラを登場させた「モギー&モグリン」（85年、トーゴ）、プレイヤー同士の対面式「対抗モグラ」（87年、トーゴ）、ポップな筐体の「UFOもぐら」、通信機能のついた「ロックンモール」（共に90年、製造元トーゴ、発売元㈱タイトー）、アメリカン調の筐体にボスキャラクターの連打で高得点を狙う「もぐらのゴーストマンション」（92年、製造元トーゴ、発売元㈱セガ・エンタープライゼス）、コンパクトサイズにした「モックンレース」「モックンゴルフ」（93年、トーゴ）、対面式を横並びにした2人用「対抗もぐら」（94年、製造元トーゴ、発売元㈱ユウビス）、ストリートファイターⅡのキャラクターを用いた2人用対戦式の「拳聖土竜」（94

懐かしのマシン Memories of old mashines

人気キャラクターを前面に打ち出した
「拳聖土竜（けんせいもぐら）」（1994年）

年、トーゴ・㈱カプコン・㈱シグマの企画・製造・販売）。

列記するのも手間がかかるが、読者の方が疲れるかもしれない。それほどの数だが、改めて初期のもぐら退治と最新機の拳聖土竜を比べると、この20年の歴史が感じられる。人工芝を盤面に配した黄色一色の筐体、側面には半円形のビニール製のようなものがついているもぐら退治。一方の拳聖土竜はカラフルな筐体に盤面はFRP製、コンピュータ採用の対戦式で点数にあわせた戦況をモニター画面と連動させている。

だが、遊び方は変わらないのだ。

このほとんどのゲーム機を取り扱った森本登（ユウビス・専務）は「一時高インカムのものもあったが、やはり初期のもぐら退治の爆発的ヒットを超す機械はなかった。もぐら退治は思い切り叩くからハンマーやもぐらの磨耗も激しかったが、それだけインカムが良かったということ。当時ストレス解消のゲーム機は他になかったし、日に1万円以上は上がったと思う」と語る。

◆

もぐら退治をヒントに開発して大ヒットしたゲーム機がナムコの「ワニワニパニック」（1989年）である。

「エレメカを開発する当社のEM開発部ではビデオを使わないゲーム機が基本です。親が抱っこしてプレイさせていた幼児まで狙おうということで、ワニワニパニックでは筐体を低くしてコインの投入口を下につけ、出てくる穴も横並びにして見やすく、叩きやすくしました。ガブッと噛みつかれたらマイナスポイントという具合に遊びの内容も新しい要素を加えています。ビデオゲームがどんどんハイテク化する一方で、逆の面白さも非常に大切な部分ですから」（ナムコ広報課主任・木谷絵美子）。

ある日のナムコ・ワンダーエッグのカーニバルアーケードを覗いてみた。

「さぁ寄ってらっしゃい、50匹叩いた人に変身ぬいぐるみ〜」。

通信機能のついた7台の「ワニワニパニック」のコーナーに威勢のいい声が響く。浅田修は23歳、ワンダーエッグのオープン当初からMCを担当している。「お客さんの元気が良いので、祭りのノリでやっています。我々の顔を見に遊びに来てくれる人、一緒に撮った写真を送ってくれた新潟の人、4年近くしていると色々な思い出がありますよ。中には『とにかくワニワニが好き』というマニアがいて、何度も来られて勝っていく。最近は景品のぬいぐるみはたくさんありすぎていらない、とにかく強い人と戦いたい、という感じです」（浅田）。

ゲーム場に縁のない人間でも入りやすく分かりやすい、その単純明快さが同機の魅力だという浅田。「60歳くらいの人、カップル、赤ちゃんにハンマーを持たすお母さん、プレイヤーには色々な人がいます。我々が元気にやればお客さんも沸く。それが面白いんです」とも。

ナムコでは「ワニワニパニック」以降も順を追って「カニカニパニック」（92年）、「サメサメパニック」（94年）、「タコイカパニック」（95年）、今年3月に「ワニワニパニック2」を発売していて、うち「ワニワニ」「サメサメ」「ワニワニ2」には通信機能がついている。

「大ヒット商品というより一種の定番ものというのでしょうか。でもプレイヤーが何を求めているのか、あまり凝りすぎても良くない」と、ナムコ販

ナムコ・ワンダーエッグのパニックランド。
休日には順番待ちの状態になる

売部主任・市川秀久は分析する。

ワニワニの続編で出したカニカニパニックは縦4段式、隠れていたカニがスタートと同時に左右をランダムに動く。可愛いキャラクターだがカニよりワニの方が分かりやすく、上段のカニに子供の手が届かないというのがネックになった。サメサメパニックはキャラクターも悪くなかったが、斜め上に口を開けるサメを叩くのに力が必要だった。タコイカパニックはタコとイカがくるくるまわり、「タコ」「イカ」と音声を発してそのキャラクターを叩けばポイントが上がるゲームだったが、ゲーム音がひしめくゲーム場では音声が聞き取りにくく、出てきたものは全部叩くという意識が定着していたのでキャラクターの叩き分けは難しい部分があった。市川はいう。「ワニワニパニックの発売当初は大きいロケーションでは日に1万数千円と売上げはダントツ。それに比べると他のゲームは半分くらいでした。結局いちばんシンプルなものがウケた。その観点に立って今年ワニワニパニック2を出しました。叩きモノは今は全体的に良くないですが、ワニワニ2はオープン時に入れると間違いなく人がつきます」。

◆

一方、「CG画像による次世代もぐらたたき」というキャッチフレーズで昨年11月に登場したのがセガ・エンタープライゼスの「タタコット」である。これまで画面に衝撃を与えるゲームは実例がないだけに、その開発には必要以上に神経を使い、時間がかけられた。

「PL法の問題もあり、モニターが割れてプレイヤーがケガをしたら一大事です。モニターの強化、ガラスの強さとそれにかかるコストのバランスがネックでした」と田中宏幸（AMプロモーション部・アシスタントマネージャー）はいう。

タタコットは画面上をゴキブリやハエ、モグラが走り回るビデオもぐら叩きゲーム。プレイヤーは備えつけのハンマーでキャラクターを叩く。ゴキブリらしい早さや動きはゲーム性が加味され、従来のもぐら退治などとはまったく異質のゲームだ。設置場所のプレイヤー層に合わせて、モニターパネルの感度設定は基板で調整できる。

発売から半年、セガ社ではすでに「ロングラン商品」と位置づけている。

販売部のチーフマネージャー、白井孝夫によると、「およそ2カ月で販売がストップするテレビゲームと違い、タタコットはアーケードゲーム扱い。横向きのモニターは太陽光線が当たるので店頭には向きませんが、ゲーム場はむろんのことSCでも必須アイテム」といい、「時間をかけて売れるゲーム」とつけ加える。

モニター画面を叩く——「プレイヤーはモニター画面になれている」「力がいらないから幼児でも出来る」というタタコットの利点は、同時にストレス解消をテーマにしたもぐら退治からは少しズレているように見える。

「画面を思い切り叩くというのはプレイヤーの力を制限してしまうという点も確かにあります。一般のビデオゲームの面白さとストレス解消の中間を狙ったゲーム。どこまでいけるか分かりませんが、今後の売れ行き次第で定番商品に出来るはずです」（田中宏幸）。

◆

「昔のゲームを集めたプレイステーション用のゲームソフト、ナムコミュージアムは即日完売。そういうのを見ると、ゲームの文化みたいなものが出来たかなって思います。もぐら退治も色々なバリエーションを持ちながら現在まで続いているわけですから、ある意味で『歴史的』と言っていい」（ナムコ広報・木谷絵美子）。

当の開発者の山田數夫自身も何年にも亘って愛されるゲーム機になるとは予想がつかなかっただろうもぐら退治。そのコンセプトは「一台の機械で子供も若者も年配者も遊べるようなもの」だ。ゲームがハイテク化する一方、単純、明快、分かりやすい、そんなゲームもまた、待たれる。

「もぐら退治発売20周年を記念して今、新しいアイデアを色々と考えているところなんです。期待しておいて下さい」と山田はニヤリと笑った。

リプレイ機能をつけて筐体を一新した「ワニワニパニック2」（今年3月発売）。（写真・上）
ナムコではニューテクノロジー振興財団から依頼を受け、「ワニワニパニック」を改良して高齢者や障害者向けのリハビリテーション機器の試作機を完成。来年の量産体制を整えている。

キャラクターの動きが早くてスリリング、ビデオならでは特性を生かした「タタコット」（1995年）。（写真・下）

ついに完成しました

月刊カラオケfan発行の「伊藤雪彦直伝/カラオケ歌唱実践講座」のエキスがカセットで登場！

カラオケfanによる

伊藤雪彦直伝
一週間でマスター出来る!!
vol.1

カラオケ上達法 入門編

収録内容

SIDE A
1. オープニング
2. リラックス体操
3. 〈1日目〉息の上手な吸い方、吐き方
4. 〈2日目〉発声の方法 パートⅠ
5. 〈3日目〉発声の方法 パートⅡ

SIDE B
1. 〈4日目〉リズムの練習
2. 〈5日目〉アイウエオ母音の練習
3. 〈6日目〉節回しの練習
4. 〈7日目〉スタッカート 切る練習
5. エンディング
6. カラオケ大会出場前の発声練習

ナレーション/発声指導：作曲家 伊藤雪彦
制作協力：伊戸のりお

定価 ¥2,500（税込送料¥500）

作曲家・伊藤雪彦先生の
ことば

いつも私の「カラオケ歌唱実践講座」をご愛読いただきましてありがとうございます。この講座は、お陰様で大変好評を頂いておりますが、連載開始直後から「先生のナマの声で教わりたい」との要望が多数寄せられていました。こうした皆様の声に応えたのが今回のレッスンテープです。私なりに一生懸命解説したつもりです。このレッスンテープがあなたの歌唱向上に役立つことを願ってやみません。

カラオケfan

伊藤雪彦直伝
カラオケ歌唱実践講座

レッスンテープ「カラオケ上達法」のテキストとして使えばパーフェクト！

定価 ¥1,500（税込・送料¥390）

ご希望の方は、本誌綴じ込みの郵便振替用紙に所定の項目をご記入の上、送料500円をプラスした3000円を添え、最寄りの郵便局からお振り込みください。尚、本とテープのセットの場合は、合計金額の4000円に送料500円を加えた4500円をお振り込み下さい。現金書留の場合は下記までお送り下さい。

〒530 大阪市北区東天満2丁目10-19 マークベストビル
㈱コインジャーナル 月刊カラオケfan
レッスンテープ「カラオケ上達法〈入門編〉」係

WORLD REPORT

『第2回広州国際AM、アトラクション及び部品展覧会』開催

3月11日～14日（於・広州市中国出口商品交易会会場9号館）

華南地区は中国の経済開放をいち早く実行した地区であるから、中国のAM産業もここから芽を生やすように内陸や北方へと発展していった。ここでのゲーム機器製造や貿易、ロケーション経営など関連事業は全て大きく発展しており、それは中国全土の中でも最先端であると言える。従って、同地区の業界動向は関係者の間で大いに関心を集めているところであり、3月上旬に開催された「第2回広州国際AM、アトラクション及び部品展覧会」も大いに注目された。

今回の展覧会は中華人民共和国国内貿易部と中国国際貿易促進委員会商業行業分会が主催し、聯合展貿有限公司（中国）及び広州市華聯経貿展覧中心が実行したもの。開催日は3月11日～14日で、開催場所は広東省首府・広州市の「中国出口商品交易会会場」9号館。

展覧会は11日の午前10時より、中国遊芸機遊楽園協会副幹事長・朱学文氏、同協会技術経済開発部副主任・浦斌氏ら中国国内及び海外の来賓を迎え開催となった。

今回の展覧会は、昨年、珠海市で開催された第1回遊芸機展と比べ出展規模は拡大しており、また出展機器も更に多様化された。海外メーカーの出展もあったため、展覧会全体に国際化のイメージも濃くなった。会場には中国全土から多数のオペレーターが来場し、展示会人気を窺わせる。

出展社は69社。その内訳は、中国への投資を考えている台湾メーカーが多数を占め、次いで珠江三角州、上海、瀋陽、浙江、武漢、福州等の都市の中国メーカー。昨年の遊芸機展等に比べて地元メーカーの出展割合は増えており、今回は全体の約5割を占めるに至っている。海外からは日本の4社及びアメリカ、オーストラリアの大型スロ

ットメーカーが出展した。

出展製品を見ると、地元メーカーではカーニバルゲーム、パンチングゲーム、メダルゲーム、クレーンゲーム、キディライド及びテーマパーク用大型アトラクションなど多彩に出展された。中でも、カーニバルゲームとテーマパーク用アトラクションが主を成していたようである。

パンチングマシンを始め、多数のカーニバルゲームを出展した温州市の鹿城機廠は、十分な開発力を持ったメーカーであることが今回の出展内容から判る。同社は以前、中国国家の科技創新奨を受賞したことのあるメーカーであり、同社の工場長・楊進弟氏は、

「中国では機械技術についての基礎があり、人材も多く、近年の電子技術は急速に進歩しつつある」と語った。

一方、ビデオゲームについては殆どが輸入製品となっている。中国の電子、CG、音響技術は未だ遅れていると言わざるを得ない。また、筐体に関しても、外観設計については改善する必要があるだろう。一般的に言うと、東南沿海地区のメーカー製品は内陸部のメーカー製品よりも新感覚になっている。恐らく、デザイナーが吸収する外来情報の差が関係しているのであろう。

しかし地元メーカーは、自社の製品を日本製品等と比較してもその面白さに於いては遜色無いものと考えている。中国は国土が広く、人民の趣向も幅広い。地元メーカーは国外メーカーよりもそうした消費者の趣向をよく把握している。これに加え、製造コストも安い。これらの要素があるので、中国市場に進出を考えている海外メーカーは、地元メーカーを「いなかっぺ」と卑下するべきではないだろう。

一方、輸入製品を見ると、その殆どが中古機器となっている。日本からの出展社ではケイアンドユウ、ママトップ、三井物産の3社が取り扱った。展覧会後の受注状況を見ると、中古機器を扱う大部分の出展社が多額のオーダーを受けており、中古機の需要が非常に高いものだということが判る。

現在、中国ゲーム市場の利用者動向は急増の一途を辿っているものの、消費額についてはそれに比さない。プレイ単価は沿海地区で普通1元人民幣だが、内陸部や北部では機種によっては1元で3～4回プレイできる。こうした消費水準を見れば、ロケ現場としては日米の新機種を扱うのは難しく、中国のゲーム市場の殆どが中古機の天下であることが理解できると思う。

以上のように、同展示会はまだまだ先進各国のショーとの比較は出来ないかもしれないが、市場の成長速度は非常に速いのではないだろうか。会場での売買状況を見れば、中国市場の潜在力は驚くほど相当なものであると考えられる。欧米市場で7割のシェアを持つとされる米国最大のスロット及びボーカーゲームメーカーのIGT社（International Technology）は今回、中国市場の掘り起こしのために中国語機種を出展していた。こうした状況から考えて、中国市場は諸外国に憧れを感じさせるような魅力ある市場ではないだろうか。勿論、中国ゲーム市場の秩序は混乱しているため、投資するには慎重を期すに超したことはないのだが…。中国市場への進出は各々の腕によるところである。

（月刊コインジャーナル国際中文版編集部）

WORLD REPORT

『第5回TAE 台湾国際AMショー』開催

2月29日～3月3日（於・台北市松山空港外貿展覧館A館）

去る2月29日～3月3日にかけて、台湾の台北市、松山空港外貿展覧館のA館に於いて、「第5回TAE 台湾国際AMショー」が開催された。

全世界的な不況化の中で開催された今回のショーは、「現地化」、つまりは、台湾国内業者の技術及び販売力強化を標榜して開催され、国内業者を始め、海外からも多数の来場者で賑わった。主催者である上造有限公司によると、招待状を1万2000枚ほど配付し、内、海外向けにはその4分の1にあたる3000枚を配ったとしている。

ショーの特徴は現地化

昨今のゲーム産業は、台湾国内だけでなく、全世界的に、ゲームの高コスト化による回収率の悪化、さらには店舗賃金の上昇など、オペレーターの購買意欲を減退させる環境に囲まれている。しかし、高品質のゲーム機器がなければ業績も上がらないのが事実である。こうした現状を踏まえて主催者側は「台湾の業者は日本製品同様の高品質なゲーム機器開発力はあるが、資金力の弱さから、重要な部分の技術力向上ができない。しかし、台湾市場の需要と風俗に合わせ、大人も子供も喜ばせる適正な製品開発の場の提供が、今回のショーの目的である」と語る。

早速、ショー会場に目を向けてみよう。

今回の出展ブースは162ブースで、そこに47社が出展しており、地域別の出展社を見ると、台北のメーカーが大部分を占めている。こうした地域性を優先するのは同国展示会の特徴で

TAE 1996

大型のメダルゲームの出展も見受けられた

ある。

さて、会場の展示コーナーを見ると、①アミューズメント製品、②ビンゴ等、③ゲームコンテスト会場、④Q—ZARコーナー、⑤各種アトラクション、⑥パチンコの6つに大別される。

中でも「Q—ZAR」は多くの入場者の注目を引いており、日米同様、台湾国内に於いてもブームとなり、台湾国内市場を席巻するかも知れない。

大人向けのビンゴゲームは、コンピュータを利用した自動タイプと人工タイプが併設され、入場者に自由にプレイさせており、高い評価を得ていたのが、注目されたところだ。

ビンボールの分野でも、ステレオによる音声効果と多彩なデザインのものが多く、中でも「東方の珠」は、台湾の中南部を中心に大人気となっている。

またポーカーゲームでは、様々なアイデアが盛り込まれた機種が出展され、可愛いモグラやキョンシー（中国のお化け）などを絵柄に利用したものに注目が集まった。

台湾でもブームの予感「Q-ZAR」

今回のショーの特徴として、スロットやビンゴゲームに関して、投機や賭博性を除き、有名なアイドルをイメージとするなど、有益なゲームに仕上がっているのも、ひとつの傾向といえるだろう。

地元メーカーの製品は未来市場の主力

さて、最後にショー全体を総括してみよう。

まず入場者数だが、1日目は予想よりも少なかったが、各アトラクションやブースには多数の入場者が詰めかけ、まずは成功と見ていい。出展機種についても、シューティングゲームなど、健全娯楽機器の人気が高かったのが印象的であった。

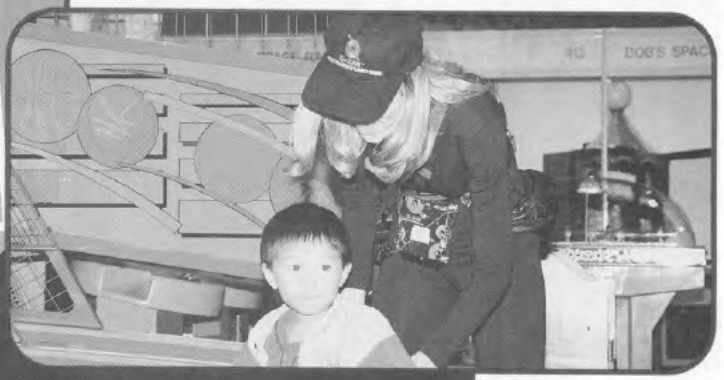
結論として、低価格と省スペースである台湾製のピンボールやビンゴは、冒頭でもふれた日米ゲーム機器の高額化と対局をなすもので、非常に人気が高かったといえる。こうした国内業者の成長こそが、台湾AM業界に於いてのプライドであると言えるのかもしれない。

（月刊コインジャーナル国際中文版編集部）

第3回AAE～アジアン・アミューズメント・エキスポ

●5月8日～9日・香港コンベンション&エキシビジョンセンター
●主催：AAMA/IAAPA

WORLD REPORT



去る5月8日と9日の両日、香港コンベンション&エキシビジョンセンターにおいて「第3回AAE～アジアン・アミューズメント・エキスポ」が開催された。

アジア市場の拡大に連動するかの如く、回数を重ねる度にショーのスケール（規模）もアップし、主催者であるAAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション）とIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメント・パークス&アトラクションズ）はその最大任務である"アジア市場進出"に充分応じたショー結果を残した。

両主催者の努力が実ってか、ビデオゲーム、バーチャルリアリティー、リデンプションゲーム、ソフトプレイ施設は勿論のこと、前回に比べ、大型のアミューズメント施設やライドの出展が充実。ショーへの出展社数も前年度の77社から今年度は95社へと増加した。参加者は中国、インド、韓国、日本、ベトナム、インドネシアなどからも参加、その総合計は1800人を問題なく上回る数となった（因みに前年度の総合計は1356人）。

ショー開催地の香港という土地柄に

AAE ASIAN AMUSEMENT EXPO

ついてであるが、地理的にも、また経済的にもこの場所が中国市場へのゲートウェイ（門戸）であるのは真実である。中国へのダイレクトな輸出よりも香港経由の方が関税率が低いという利点もあり、多くの出展者はここに「地の利」がある分、AAEショーは成功率が高いとの共通の見解が窺えた。

最も大きな可能性があるにも拘らず未だその姿を表さない市場、それが中国である。その市場形態はまだ無形で確立されておらず、現在はどの様なものが市場に良いのか（適応するのか）断言できない状態であり、海外メーカーにとっての市場アプローチは未だ初期段階である。また「何が売れるか分からない」と言うことは、言い換えれば「何が売れても不思議では無い」ということでもある。既存の事実は中古製品ならば売れるということくらいである。

中国では、省（地方）によってアミューズメント産業に関する法規制が異なる。これは中央政府が各省に対して大まかな行政指導を行ない、これを各省が独自な解釈で施行しているといった感じであり、同国内でのAM産業に関する法規制が統一化されるには数年では効かないと予想されている。

今回のショーに於いて感じ受けたことは、「伝統的」なアジア市場へのマーケティングには何らかの特別な「製品

アダプテーション（現地化）」の必要性が大であるということである。これは普通、海外市場へアプローチする際、言語や社会通念などの文化的差異のバリヤーを上手く乗り越えるために（必ずと言っていいほど）行なわれるもので、メーカー側にとっては最重要課題となる。例えば、海外のメーカーやディストリビュータが、アジア市場（ただ単にアジアと言っても多くの国が存在し、それぞれの文化も異なる）にアプローチする場合、対象文化圏に関するありとあらゆるものを観察、研究、分析、そしてそれらとの文化的な差異を、〝可能な限り現地に於ける実体験を通じて〟学ぶことが重要であるとされる。この部分だけには、幾ら時間及びお金を費やしても足りないほどだという意見が多くのショー出展者から窺えた。

当初はアジア市場進出に対しダイレクトセール（直接の売り込み）を試みようとしたメーカーもいた様子。これはただ単に国際電話とファックスによる紙面的なやり取りであり、〝ただ売れれば（その方法は）何でも良い方式〟で、この未知なるアジア市場を貫通することの難しさを実感したという出展者もいた。

製品のローカライゼーション（現地化）を旗印とするタイムワーナー・インターアクティブ／アタリ社（同社はショーの約6週間前に米国のウィリアムス／バリー社によって買収された）は、全ての出展製品を詳細に説明した中国語版カタログを用意。またアジア市場向けに現地化させた「エリア51」を出展。現地での宗教的理由などを考慮し、画面に現われる暴力的なシーンをカットした。同機はガン部分と筐体のアートワーク以外全てアジアでの現地生産となっている。またバスケットボールゲームの「フープ・イット・アップ」からは、リデンプション機能（チケット排出機能）を排除した。同機種は、稼いだポイントがある規準に達すると、それに応じた回数の無料プレイができるように改造が施されている。これは同社が、中国市場に於いてリデンプション制度は違法、（もしくはまだリデンプション制度が不確立）であると判断した結果である（リデンプション機がギャンブル機として使用される可能性は否定できないとの意見もある）。

しかしながら、これに相反する意見もある。これには中国全域に於ける法規制が100%明確化されていないということもあろうが、リデンプションゲームが実際には中国市場に適しているのではないかという意見である。つ

タイムワーナー・インターアクティブ／アタリ社の大畑政夫氏（左）と中国市場向けにリデンプション機能が排除された「フープ・イット・アップ」

VR用のジャケットを手に製品の説明をするベクター社のプラシェ氏

コースタル・アミューズメンツ社と、その〝土地勘のある、信頼の於ける現地ディストリビュータ〟であるT&P社は共同でブースを構えた

現在、香港市場で人気抜群のセガ社の「ガンブレードNY」。日本メーカーのディストリビュータである太田娯楽有限公司（香港）のブース

まり中国の人々にとっては、ただプレイするだけのビデオゲーム（またビデオゲームに限らず、何らかの形としてゲーム結果を得ることが出来ないもの全て）よりも、「プレイを通じて獲得できる何らかのご褒美」が大きなプレイ動機と成り得るリデンプションゲームの方が魅力的に感じられるのではということであり、多くのショー出展者に共通した見解でもあった。

また、「（異なる文化圏に於ける）子供の発育過程の相違」がアジアでは製品の売れ行きを左右する要素に成り得る、と指摘するのは、英国ベクター社のジョナサン・M・ブラシェ（JONATHAN M PLACHE）氏である。同社はレーザータッグ（仮想現実の中でレーザーガンを撃ち合うVRゲーム）を販売しているが、アジア市場での製品アダプテーションを考える際、ある一つの文化的相違に気付いたという。まず、欧米諸国の子供達はアジア文化圏の子供達と比べて人見知りが少なく、より社交的であると言える。これに反して、例えば、日本の子供達は「偶発的に与えられた場所（場合）に於ける初対面同士」という関係が、比較的苦手である。お互いが打ち解け合い、心から安心して遊べるまでには少しばかりの時間が必要とされる。それ故ブラシェ氏は、レーザータッグの様に「正にこの瞬間に於ける初対面同士がレーザーガンで激しく撃ち合う」というコンセプトが、果たしてそっくりそのまま同市場に通用するであろうかを懸念、今後同社の製品アダプテーションに反映させる方針である。

その他、重要視されるのが市場への参入形態、つまりディストリビュータの有無である。アクレイム・エンターテイメント（ACCLAIM ENTERTEINMENT）社の副社長・ロン・カララ（RON CARRARA）氏は5年前、米国のトレードアソシエーションを介しての中国市場視察に参加した結果、（中国への）ダイレクトセールは通用しないとの結論に達し、香港に拠点を持つディストリビュータ、T&P社との共同作戦に踏み切った。

T&P社がアクレイム社の中国・アジア地域ディストリビュータに選ばれた理由としては、同社がロケーションのマーケティング調査、企画、設計、及び人員のトレーニングまでに及ぶ全てのアミューズメント・ビジネスプランを執り行なう為であり、これは「ただ単に売るだけ」のディストリビュータでは不可であるということにも繋がる。

また、現在中国市場へ進出中のT&P社は、今後も積極的にトレードショーへ参加しその知名度を高めると共に、雑誌などへの広告を重要視する。同社は近日、香港より鉄道で約3時間の所に位置する慶州に、ショールーム的要素を兼ねたゲームロケを設立する計画。これは、ゲームセンターをショールーム代わりとして使用することによる「生きた宣伝広告」としての効果を狙っての出店計画である。現段階では「利益よりも知名度が先行」という訳で、近日中には出店許可が下りると見込まれている。

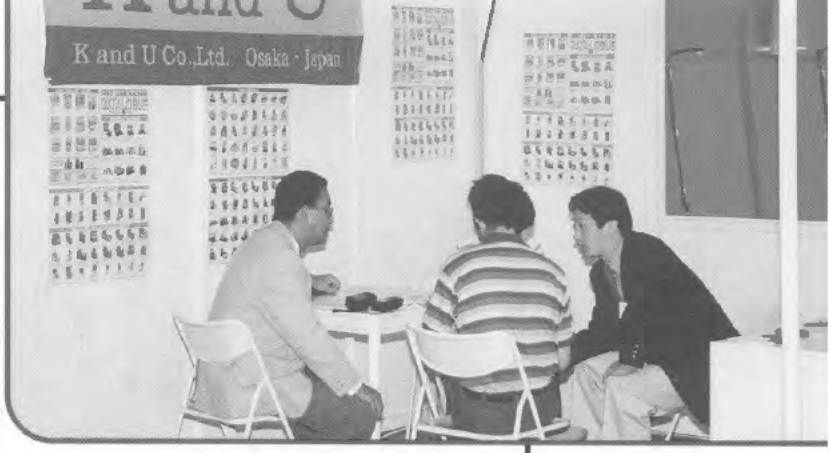
しかし同社のマーケティングマネージャーであるフランキー・チュン（FRANKIE CHUNG）氏は、市場進出に伴い発生すると予測される製品の違法コピーを懸念している様子。もしこのような違法行為が発生してしまうと、現段階に於いて同社は譴ずるべく手段を持ちえず、メーカーと協力しての対策が必要とされる。

また米国のメーカー／ディストリビュータであるコースタル・アミューズメンツ（COASTAL AMUSEMENTS）社も、言語や文化の違いなどの理由でダイレクトセールは不可能であると判断。同社社長のレニー・ディーン（LENNY DEAN）氏は「土地勘のある、可能な限り信頼の置ける現地ディストリビュータとの関係を大切に育ててゆくべきである」と述べる。文化やビジネス方法の相違がどの様なものであれ、本当の意味での現地市場理解には現地ディストリビュータと意思の連動した共同作戦がポイントである。

前述もしたが、現在中国市場のメインは中古機である。日本からの中古ゲーム機輸出販売では実績のある㈱ケイアンドユウ（日本）の常務取締役、清水修氏は「香港市場は完全に新製品市場になったといえる。それだけ消費者の目が肥えてきたということ。中国市場もいずれは段階を経て、中古機から新製品市場に変移して行くだろう」と述べる。これに関して、現在北京在住であるコナミ㈱の北京事務所副所長、馬場政文氏によると、経済的な理由により、現在新製品の状態でゲーム機を購入できるのは（彼の知る限りでは）まだ1社のみだという。

今回のAAEショーには初参加である㈱ママトップ（日本）も、中古機輸出販売を手掛ける。同社は市場が「美しく整備の行き届いた中古機を必要としている」との考えに基づき、「美しい中古機を世界へ」のスローガンで、アジアのみならず世界市場開拓に努める。ショーでは3カ国語（日本語、英語、中国語）により記載された自社PR及び製品カタログを配付していた。

中国で新製品の販売はまだできないという意見に同意するのが、台湾から



常に熱心な商談が行なわれていた㈱ケイアンドユウ（上）と㈱ママトップのブース（右）

㈱トーゴの前田雅彦氏（左）と潘　熹氏（右）。「中国市場参入に関しては慎重に動を進める」と話す

ASIAN AMUSEMENT EXPO

エントロピー社（台湾）のブース（上）。同社は自社資本によるFECを中国に設立した。ウィリアムス/バリー社のディストリビュータでもある同社は、今回新製品のピンボールゲーム「セーフクラッカー」を出展（左）

メトロテイメント社（香港）のブース。「プリント倶楽部」の前でビジターは必ず足を止めるといっても過言ではない

「黙って社歴を示す」というホワイトウォーター・ウエスト・インダストリー社（米国）では、多くのパネル写真とビデオを使った出展が行なわれた（右）

出展のエントロピー(ENTROPY)社である。同社はコスト削減の為、ゲーム機パーツを日本から輸入、自国内で製品を組み立てて販売するメーカー兼ディストリビュータである。自社努力資本によるFECを中国に設立した同社は、現地の人材をトレーニングする形でのロケ運営を行なう。設立許可取得には約6ヵ月の期間を費やしたとのこと。また同社はバリー/ウィリアムス社のアジア地区ディストリビュータでもあり、今回のショーでは新製品のピンボールゲーム「セーフクラッカー」を出展。

前回はAAEショーの様子を窺うという形で出展した㈱トーゴは、まず中国以外でのアジア市場に於いて強固な足場を固めることが先決であると考え、本土市場参入に関しては慎重に駒を進める姿勢。本土からは投資の声が掛かるが、現在はまだリスキーであるとの判断である。今回のショーに関して同社の営業本部の前田雅彦課長は、(ショー1日目ではあるが)中国からの参加者の少なさを指摘している。

日本メーカーのディストリビュータであるメトロテイメント・ネットワーク社(香港)のブースでは、㈱バンプレストの「キャラムービー」「キャッチャーランド」「ポスタードリーム」「カンカン倶楽部」及び「マジカルセブン」が出展された。これらは全て中国語バージョンに改造されたもので、同社はショーに於けるこれらの評判を観察した結果、OKであればアジアでの現地生産に踏み切る計画である。また中国市場進出に関しては、先ずアジア市場に於いての基盤を確立する方針。常にビジターの観察を怠らないバンプレスト香港支社の鈴木雅氏は「リデンプションより(チケットを集めて景品と交換するより)筐体から直接景品が出る機械に新鮮味を感じている人が多い様子である」と語っている。

また同ブース内では、「プリント倶楽部」(㈱アトラス/㈱セガ・エンタープライゼス製)にも人気が集中。これはゲーム性やギャンブル性を持たない製品の持つ、アジア市場でのポテンシャルを証明することにもなった。

少なくとも中国市場進出に関し、中小の企業にとってのコネクションづくりは困難であると推測される。既に世界中に進出しているメーカーでも、現在は市場へのアプローチ法を模索している段階である。特に中国側中小企業が国際間のビジネスに不慣れである為、中小メーカー、ディストリビュータ間の取引はまだ難しいとう声も聞かれた。

ところで、中には前述した事実に該当しない意見もあり、今後のアジア戦略に於いて重要なことは〝Be present at anyshow in Asia(=常にアジアでのショーには顔を見せること)〟のみであると話す出展者もいる。中国市場参入に関しては企業の大きさ自体が市場へのアプローチ方法に影響するという見方も成り立つ。例えば、既にウォーターパークのメーカーとしては確固たる名声を得ているホワイトウォーター・ウエスト・インダストリー社(米国)などは、同社自らアプローチするまでもなく、まず先方の中国からアプローチがあるとのこと。これは同社の確固たる社歴及びそれによって勝ち得た信頼を、中国側企業家が自らリサーチしての判断である。積極的過ぎるコンタクトより「黙って社歴を示す」といった感じだ。つまり同社にとっては〝Be present at any show in Asia〟で客との親睦をより密にする、つまり確認の意味を含めたAAEショー参加というわけである。

さて、回を重ねる度にアジア市場に浸透してゆくAAEショーであるが、主催者側は、今後も協会メンバーのニーズに応じてAAEショーを発展させることが最重要であると考え、メンバーとの連帯を強化する方針。「ファミリーエンタテインメントの発展は世界共通のトレンド」であるとの見解から、香港変換後も中国・アジア市場における市場規模の縮小はないと考え、同地域のアミューズメントパークコンセプトの洗練化に寄与する方針である。

また今年度11月28日~30日に開催予定のJAMMAショーとの開催時期が衝突するのではという懸念の声も聞かれたが、大型のAM施設機器やFEC機器関連が出展の中心となるAAEショーということもあり、「ビデオゲームはビデオゲーム」、「我々は我々」といった雰囲気の話も聞かれた様子である。

しかし、ある関係者はJAMMAなどの日本の協会との協力関係強化を期待しているのも事実。つまり今後のショーに於いては「リデンプションゲーム、大型機器(米国側)」と「ビデオゲーム(日本側)」との共栄を期待し、お互いがお互いのウィック(希薄)な部分を補い合う形がベターなのではという意見である。

今後、日本の協会との共同でのショー開催に関して、ある主催者側のコメントは「オープン・トゥー・ディスカッション(=それについて話し合いの余地はある)」であった。来年度のAAEが「地の利」だけでなく、「時の利」「人の利」の3つ全てが上手く噛み合うことにより、アジア市場の発展が更に進むことを期待する。

連載 第24回

アミューズメントは我が天職

〝会社員は肌に合わずに独立 心からの謝罪が救ってくれた 挫折の時を超え、 常に安定を求めて走り続けてきた〟

㈱後楽園ロコモティヴ代表取締役副社長 小関 捷吾
レジャービジネス・アナリスト 中藤 保則

朝日産業㈱
代表取締役社長
宮澤 國彦氏

朝日産業㈱は、諏訪湖の南西に位置する町、長野県上伊那郡辰野町にある。同県を代表するオペレーターのひとつで、代表取締役社長宮澤國彦氏の自宅も、同じ町にある。中央自動車道の伊北インターにほど近く、オリンパス社他、二一社の工場が形成する北澤工業団地が置かれているが、周囲はまだのどかな田園風景が広がっている。

自宅の応接間からは、樹木に囲まれ、錦鯉が悠然と泳ぐ池が目に入る。自分の手で造った池であるそうだ。たえずさまざまな小鳥が水を飲みにやってきて、

「可愛いですよ」

と、宮澤氏は目を細める。同氏はアミューズメント事業、カラオケ事業、そして電子部品製造部を主とする朝日産業㈱の他、関連会社として不動産賃貸業の㈱アイアール、モスバーガー小諸店を経営する㈲朝日、そして、放浪の天才画家『山下清』の原画作品展企画・運営を行なう㈲ジーエム企画を経営している。多彩な事業内容であるが、すべて地域に根をおろしたビジネスであり、また、堅実な経営で知られている。

内気でおとなしく、平凡、運動もそこそこという少年時代

宮澤國彦氏は、昭和二〇年四月一六日、長野県下伊那郡喬木（たかぎ）村で生まれた。諏訪湖に源を発し、遠州灘に注ぐ天竜川をはさんで、飯田市がある。西南日本を内帯と外帯とに分ける大規模な断層帯、中央構造線が走る地帯で、変化に富んだ地層と地質が織りなす景勝地である。花崗岩の絶壁で知られる〝天竜峡〟にも近く、風光

一家九人の記念撮影。前列右が國彦氏。中央の列の左から母のよ志恵さん、父の章氏

小学生の頃。三歳上の兄治司氏と

明媚な恵まれた自然環境のなかで生まれ育った。

家は米づくりを主とする農村地帯の農家であった。父の章（しょう）氏の代で分家し、子供が七人いたためもあって、貧乏であったという。國彦氏は四男で五番目、下には双子の妹さんがいる。両親共にすでに他界したが、章氏は八七歳、母のよ志恵さんは八四歳と天寿をまっとうした。國彦氏は自ら〝長寿の家系〟であるという。

村立番木第一小学校を経て、同番木中学校に進んだ。学校では、おとなしい目立たない少年であったようで、本人の言によると、

「平凡、内気、運動もそこそこ」

中学校を卒業後、県立諏訪実業高校に進み、商業を勉強する。同校は近年、女子の駅伝でひときわ有名になった名門校である。だが、國彦氏はここでもごく普通の生徒で、野球部に所属し、ポジションはショートだったが、「弱くて、負けてばかり」という。

ヤシカに就職したが、二年で退職・独立し、研磨屋からセールスマンに

諏訪実業を卒業後、國彦氏はヤシカ（現京セラ）に就職した。諏訪は以前より精密工業の企業が集結している地帯で有名である。ヤシカもその諏訪から発展した企業であった。國彦氏は、同社の工場で工員として働き始めた。だが、二年で退職する。

「性格が悪いので、会社が使ってくれなくなった」

おとなしいのに、わがままでもあったという。そのため、しだいに会社が自分の性格に合わなくなってきたのだ。どうやら國彦氏は、穏やかな人柄や表情にもかかわらず、内面はきわめて個性的で、他人に命令されたり、強制されたりすることが嫌いな独立独歩型の男であるらしい。

高校の先輩の誘いで、プレス会社の営業の仕事に就いたが、

「やっぱり、だめ」

で、半年で退職した。働くのが嫌だったわけではない。

ヤシカのサラリーマン時代。急に会社に行くのが嫌になって、サボって野原でお握りを頬ばっているところである。同じ仲間がいたらしい

「身を粉にして働くのは、決して嫌ではなかった」

そこで、〝バフ研磨〟の下請けをすることにした。布を回転させるグラインダーのようなもので、メッキ前の金属を磨く仕事である。岡谷市に場所を借り、機械を買って作業を開始したが、手といわず顔といわず、全身が真っ黒になる。今流にいえば人が最も敬遠する三Kの仕事であった。

「やる人が少なかったから、儲かった」

その頃、名古屋から度々訪れるセールスマンがいた。何か特定の物を売るセールスマンではなく、いわば〝何でも屋〟であった。どこか共通点を感じたのか、気があったというか、「仲間になって、仕事をやれ」というセールスマンの誘いで、國彦氏もその道に入ることになった。

〝何でも屋〟のセールスマンとなって、全国を端から端まで歩き、いろいろな物を売り、さまざまな経験をしたという。國彦氏の第二の修行時代でもあった。その時期の体験が、後になって活きてきたことは、いうまでもないだろう。

ベンダーを見つけ、製作に着手もう金を見たくないと思うほど儲かった

そのセールスマン時代に、自動販売機にめぐりあった。また、製作を依頼されたこともあって、岡谷市に工場をつくり、ベンダーの製作に着手した。「そのくらいの金

勢揃いした七人きょうだい。後列中央が國彦氏

中学一年の時。学校近くの公園で。左から二人目

を貯めていた」し、物をつくるのは子供の頃から好きだった。個人企業の朝日産業を設立、ささやかではあったが、本格的なメーカーとして出発した。國彦氏、二六歳の時である。

最初に生み出した製品が、「世界のナッツ」で、〝何が出てくるかお楽しみ〟という趣向のものだった。そのベンダーは、発売直後から、大変な売れゆきを示した。

「もう金を見たくないと思うほど」儲かったという。

その頃は、いわば最初の絶頂期でもあった。國彦氏はまだ若く、個人企業とはいえ会社を始めたばかりである。将来に明るい夢を抱いたのも当然であった。

しかし、その後、朝日産業の大口の納入先が、相次いで同じ製品をコピーし始めた。当然、朝日産業への注文は激減する。やがて國彦氏は、ベンダーの製作を諦めざるをえなくなった。だが、心穏やかではいられないのも当然のことである。

心が乱れていた時期、夫人が揺すってくれたロッキングチェアに発想を得た新製品

そのようなある日、家に帰って、ロッキングチェアに座っていたところ、つや子夫人が、そのチェアを揺すってくれた。夫の疲労と苦悩を少しでも癒してやりたいと思ったのだろう。

「心に乱れがあった時だから、気持ちがよかった」

しかし、ただ気持ちがよくて、内心、妻に感謝しているだけでなかった当たりが國彦氏の真骨頂でもある。揺すり方のペースというか、テンポが少し違うなと感じたのだという。

工場ではベンダーばかりではなく、いろいろな物をつくっていた。また、國彦氏自身、

「考えて、ものをつくっている時が、最も夢中になれる」タイプだった。

洞爺湖でワカサギ釣りを楽しむ。個人企業の朝日産業をスタートさせた頃

そこで自分のテンポにあった動きをする自動のロッキングチェアを製作してみた。そして、その試作品に乗ってみると、これがなかなか心地好いのである。自分が一番気持ちよいと感じるテンポにあわせたのだから、当然といえば当然であった。

実験中に、まだ幼児であった長女の志穂（しほ）さんが、泣きながら近寄ってきた。試しに自動ロッキングチェアに乗せてみると、すぐにすやすや眠ってしまった。動きを止めると、目をさます。また、スイッチを入れると眠るのである。

「これはいける」と、開発に着手し、その結果生み出した製品が、自動ゆりかご〝ねむりんこー〟であった。

売れた新製品、だが、占有率の壁にぶつかって行き詰まり、夜逃げを覚悟

この新製品もよく売れた。折りから日本は、核家族化が進み、普段は〝おばあちゃんの手や知恵〟が期待できない若い夫婦が増加していたためもある。フジテレビの幼児向け人気番組「ピンポンパン」のスポンサーにもなり、朝日産業の業績も順調に拡大していった。昭和五一年四月には、会社を法人組織にして、朝日産業㈱を設立。

しかし、再び挫折感を味わわせられることになる。〝ねむりんこー〟は、勢いに乗って販路を広げ、著名デパートにまで進出

していたが、既存遊戯具メーカーの巻き返しが始まった。占有率の問題で売り場から追われ、新興の朝日産業はしだいに販売網を閉ざされてきたのである。

業績はたちまち悪化していった。最盛期は三〇人いた従業員も、一人減り二人減りしていったが、それでも一〇人くらいは残っていた。やがて、どうしようもない状態に陥る。万策つきて不渡りを出さなければならなくなった時、國彦氏は、

「一家で、夜逃げを覚悟した」

負債は七〇〇〇万円に達していた。夫の覚悟を聞かされても、つや子夫人は何もいわなかったという。だが、

「逃げると追われる、とにかく心から謝っておこう」と

迷惑をかける会社や個人を、一軒一軒訪ねていった。ところが、その一軒目で、不渡りを出さざるを得ないことを伝えると、

「これで付き合いを終わりたくない。借金は棚上げしておくよ」

驚いたことに、他もすべて同様な措置を講じてくれた。そして、二五〇〇万円の大口債権者は、債権を放棄してくれたのだという。そのおかげで、朝日産業㈱は不渡りを出さずに済んだ。

「あの時、夜逃げをしていたら、どうなっていたか」

心から謝りたいと訪ねていって、人の温かい心にふれることができた。そして、その挫折の時に感じた恩義は、会社を再建する意欲をかき立てずにはおかなかった。

街でばったり出会った高校の後輩、最初の実家訪問が婚約披露に

取材の席につや子夫人の同席を乞うと、國彦氏はあくまでも抵抗の構えである。そこを強引に押し切り、ようやく、つや子夫人が登場。

國彦氏は照れと不安気な様子が入り交じった複雑な表情で、とたんに落ち着かなくなる。その理由は、しだいに明らかになるはずである。

つや子さんは、國彦氏と同じ高校で二年後輩にあたる。在学時代から顔見知りではあったが、諏訪市でOLをしている時、偶然街で行き会ったのだという。街といっても、〝喫茶店のようなところ〟で、そのまま話をしているうちに、自然、付き合いが始まった。

もっとも國彦氏がセールスで全国を回っている頃で、付き合った期間は、六、七年と長かったが、二人で会った回数は少なかったという。結婚を決意したのは、

「周囲で一番辛抱強く、働き者に見えたからでは」とつや子さん。

「今さら思い出すわけにはいかないだろう。苦労したんだから」

國彦氏がつぶやく。苦労とはもちろん結婚後の話である。

「まあ、他に行くところがなかったからだろう」

突然、夫は強気に転じる。

「長くお付き合いしていれば、そういうものかと思うように」

つや子さんは弟一人、妹二人、四人きょうだいの長女である。家は茅野市で農業を営んでいた。長い付き合いのある日、彼女の自宅に初めて遊びにいった時、國彦氏は仰天させられることになった。

「その時に限ってネクタイをしていて、よかった」

國彦氏が訪ねたつや子さんの実家には、親戚中の人が集まり、テーブルにはすごいご馳走が並べられていたのである。二人の婚約披露のお膳立てと雰囲気はすでに、完全なまでにできあがっていた。

「まだ結婚するとは決めてないなんて、い

つや子夫人の実家を初めて訪れた日。このご馳走を前に、婚約が〝調った〟のである

諏訪プリンスホテルでの挙式

新婚旅行中の夫妻のスナップ。九州をマイカーで一周した。当時流行したペアルックで決めていた

新婚後、間もない頃の國彦氏、つや子さん夫妻

い出せる状況ではなかった」

半年後の昭和四七年三月四日に結婚。挙式・披露宴は諏訪プリンスホテルで、新婚旅行では、マイカーで九州を一周した。

物事にこだわらない明るい夫人に助けられた挫折の時、最近ようやく家にいることも多くなった

自宅は一五年前に新築したものである。庭木も専門業者を使って、自分で選択し、植えさせた。徹底的に自分好みにつくりあげた庭であるという。

「今は、時間がないから、なかなか手入れできなくて」

「だけど、みんな変えちゃうね？」

「……」

隣接した畑で野菜を栽培するのも、趣味のひとつである。

「全然、いいものできないね？」

「……」

庭の一角には温室があり、樹木や花を育てているばかりではなく、産卵をさせて稚魚を育てる錦鯉の大きな水槽もあり、それも自作であるという。

「留守がちだったし、今年の寒さで植物はだめになってしまった」

「昼にお風呂たいてやっていたのにね？」

「……」

もっとも趣味に時間をとれるようになったのは、近年、ようやくのことである。家にいることも多くなったが、

「ここ数年のことで、体力がなくなったのか、時々、風邪をひくようにも」

もともとまったくの健康体で、病気知らずの人間であった。創業者の宿命でもあるが、かつては、家にいる時間はめったにとれなかった。したがって、子供を〝あまりかまってやれなかった〟のも当然であろう。

夫人が明るくいい放つ、

「知らない間に大きくなったでしょう？」

「オマエは！…嘘をつけとはいわないが…世間体というものも…」

ぼやく國彦氏の語尾は、夫人の朗らかな笑い声に消されていった。つや子夫人が席をはずした時、奥さんの明るさに助けられた時期もあったのでは？　と質問してみた。夫はただ、「うん」とうなずくのみ。

平成一年、家族で香港旅行に。左から長女の志穂さん、次女の智子さん、國彦氏とつや子さん夫妻

〝反面教師〟ですくすくと育った二人の娘今になって焦る「忘れものをしてきたような人生」

自由放任主義で、〝知らない間に大きくなった〟二人の娘は、

「両親みたいになりたくないといっていたから、反面教師だったのか、手のかからないとってもいい子」に育った。

同じ〝反面教師〟についていても、二人はまったく性格が異なるという。長女の志穂さんは、県立諏訪清陵高校を卒業して、現在、立教大学法学部の四年生。一本気で、真面目、これと決めたら脇目もふらない

タイプで、たとえば、自然薯でトロロをつくることがあった。子供の手に余り大変そうだから、他の人間が変わってあげよう、あるいは他の物を食べようと提案しても、涙を流しながら最後までやりとげた。

次女の智子さんは、下諏訪の向陽高校を卒業して、この秋からアメリカの大学に入学する。高校在学中に、一年間オーストラリアのシドニーに留学した経験をもつ活動派であり、物事にあまりこだわらないタイプである。

夫妻にとっては、ようやく子供の手が離れる時期となった。だが、

「今になって焦ってきた」

と國彦氏はいう。

「忘れものをしてきた人生みたいで」

とにかく稼がなければならない時期が続いていた。そしてそれだけではなく、〝次の何か〟を、ずっと考え続けてきた。

「常に不安定感を抱いていた。いつも不安定だから、安定したものが欲しかった」

創業者が求める安定感とは、企業の業績であり、何よりも将来に続く安定に他ならない。

「一億人総スター時代到来」のキャッチコピーで、工場の従業員が売ったカラオケ

再建をめざす朝日産業㈱の前にあらわれたのが、当時、ようやく世に広まり始めたカラオケであった。売ってみないかという話があり、やがてリースも手がけていった。

片っ端からスナックに飛び込み、ママを相手にセールスを開始する。客がいない暇な時には、むこうも経営者である。興味を持って聞いてくれることもあるのだが、そこにお客が入ってくると、「アラ、いらっしゃい」で、それまでのセールストークは、まったく無に帰してしまう。まだ得体の知れない〝カラオケ〟のセールスマンなど忘れられてしまうのである。

当時の同社で営業に回るのは國彦氏一人であった。他は工場のスタッフばかりである。

「工場の連中はセールストークなど出来ない」

そこで、パンフレットを大量に制作した。そのキャッチコピーは、

「一億人、総スター時代到来」であった。

そして、Q&Aの頁も設け、何か質問があったらここを読んでくれ、という体制を整えた。そして、ひたすらパンフレットの配布を続けたのである。たまたま休んでいたり、閉店した店のポストには、そのパンフが山になっていたほどだったという。

そのセールスを開始した当初は、まったく反応がなかったが、やがて、少しずつ効果があらわれてきた。「お前のところは、しつこい。とにかく話しにこい」といってくれる店もあった。

一年ほど経った頃には、スナック等のママやマスターの家に、直接訪ねていけるようになった。昼間である。そこならば客がきてトークが終わることもなく、じっくりと話ができたのである。

カラオケの急速な普及の波にも乗って、業務は順調に回転し始めた。そしてこの時期に、以前に棚上げしてもらった借金をすべて返すことができたという。

営業が苦手な工場の従業員の使い方といい、そしてそのために制作したパンフレットのキャッチコピーといい、なかなかの経営センスであり、営業テクニックである。

平成五年秋、オーストラリア・パースにて。ゴルフに凝り始めたきっかけのひとつとなった。後列右から三人目

驚かされた〝ブロック崩し〟の売上げ アミューズメントに本格的に参入

カラオケビジネスが本格化した頃、ある業界の先輩のところに挨拶に立ち寄った時、「カラオケはぜひ続けろ」というアドバイスと共に、初期のTVゲーム、〝ブロック崩し〟を紹介された。そして金庫を見せてくれたが、すべて昨日だけの売上げであるという。

「とても信じられなかった」が、マシンを入手して喫茶店に置いてみたところ、一週間も経たないうちに故障だという連絡があった。行ってみると故障ではなく、コインボックスが一杯になっていたのである。とても信じられなかった売上げは、本当であったのだ。

ついでインベーダーのブームが到来する。そして、國彦氏のビジネスもアミューズメントが主体となっていった。

「インベーダーの頃から、業界は変わってきた」

たとえば、マシンを扱う人たちが〝縦縞の背広〟から〝ブルーの普通の会社員の背広〟に変わってきた。

「もっと伸びる業界だと思わなければいけなかった」

ギャラクシアンやパックマンの時代までゲームを営み、その後は卒業していった人も多い。また、ゲームマシン以外の業務に手を出さなかった人のほうが、ゲーム屋としては成功しているともいう。常に、より安定したものを求めてきた國彦氏自身の反省もこめての言葉である。

だが、ものをつくることが根から好きな國彦氏は、ゲームマシンに関してもいくつかのアイデアを形にしてきた。

たとえば、TVゲームに一〇〇円を投入して、タイムレンタルを選択できるシステムや基板を選択できるスリーインワン方式など、早くから製品化しているという。カーニバルゲームに、背景を投射するマシンをつくったのもそのひとつである。

新製品の蛍光灯反射板がヒット そろそろ夫婦でゆとりの日々も

平成七年五月には関連会社の㈱アイゼットを設立した。リフラッシュという新製品を製造販売するのが主な業務であるが、これはドイツから輸入した材料を用いて、蛍光灯の明かりを一・五倍から二倍にする反射板である。省エネ製品として注目され、大企業や工場などで需要が多く、ヒット製品となった。

最近、趣味のひとつとなったゴルフは、以前から少しはやっていたが、昨年の暮れから、あるきっかけで練習するようになったという。いざ始めれば熱中するタイプである。

つや子夫人の趣味は、アレンジフラワーとゴルフを少しとのことである。また、陶磁器を集めるのも好きで、自宅にはそのコレクションが飾ってある。

二人の娘は、そろそろ新たな世界に羽ばたいていく。これからは、夫婦だけの時間もとれるようになり、ゆとりの日々も送れるかもしれないという期待もある。

だが、車で動かなければ、仕事にならないという土地柄、今でも國彦氏の毎年の走行距離は四万キロ、地球一周に達するという。最近、三〇年間無事故無違反の表彰を受けた。

「私がもらった唯一の表彰状」

忙しい毎日は、まだまだ当分続きそうである。

夫妻で結婚式に出席

アミューズメント業界関連企業

'94年12月決算～'95年12月決算

（含：一部'95年12月決算）

法人申告所得ランキング

当ランキングは、法人税法第152条に基づき、毎月全国の税務署が公示する法人につき、㈱帝国データバンクにより編集・発行される「月刊・法人申告所得全国速報」を原資料としたものです。

注１，公示される法人とは、当該決算期の所得金額が2000万円（決算月数が６カ月を超える場合は4000万円）を超えた法人。
注２，各法人は決算期末の翌日から２カ月以内（提出期限の延長が認められた場合は原則として３カ月以内）に所得金額を申告し、税務署は受付後２カ月以内にそれを公示する定めになっている。

[付記]

①，「月刊・法人申告所得全国速報」('94年12月決算～'95年12月決算）より、アミューズメント業界関連社をピックアップし、独自の年間ランキングとして作成した。
②，'95年12月決算社については、一部次号に追加掲載されるものがある。
③，①項に加え、小誌編集部の独自調査により、'96年１月決算の申告所得が判明した企業については、新データによる掲載とした。
④，各申告所得に修正申告が生じた場合は、できる限りこれを把握し、修正後の数値に改めた。
⑤，会社名、及び代表者につき、申告後に変更や移動があった場合にはできる限り新社名、新代表者で掲載し、申告時の会社名、代表者を＜　＞内に付記した。
⑥，申告所得欄の「㊅」は当該決算期間が半年を示し、決算期変更などによる変則決算の場合はその決算月数を「□」で囲み表示した。
⑦，⑥に於ける申告所得の表示は、全て12カ月に単純比例換算した数字とし、その場合の「増減率（％）」は（　）で囲んだ。
⑧，決算月を申告所得欄の右に「○」数字で表示した。
⑨，「申告所得」欄、及び「年商」欄の決算月の「○」数字が白抜きとなっているのは、各々決算月が前年の「'94」、「'93」、「'92」であることを示す。
⑩，「申告所得」欄が「――」となっているのは、申告所得が4000万円未満、あるいは欠損により、ランキングに挙がらなかったことを示す。
⑪，「増減率」は、対前年比増減率を％で示したもので、小数点第２位以下を四捨五入し、減少の場合は「▲」印を付した。
⑫，「資本金」及び「従業員」は前述「月報」より、当該社が掲載されている直近の号の数字を採用した。同「月報」に記載がない場合は「……」とした。
⑬，「年商」については、同「月報」では速報性を最重点としているため、基本的には申告所得の一期前の決算期での掲載となっている。（原則として営業報告書に基づいて計上されているが、非公開の法人については推定値となっている）
⑭，「年商」につき同「月報」に記載がない場合は「……」とした。申告所得が4000万円未満、或いは欠損により当該社の記載自体がない場合は「――」とした。

会　社　名	資本金(万円)	従業員(人)	㉕㊸年商(百万円)		増減率(%)	㉔㊷年商(万円)		増減率(%)	㉓㊶年商(万円)		増減率(%)
㈱セガ・エンタープライゼス	3,883904	3,758	333,322	③	▲5.8	354,032	③	2.0	346,937	③	62.6
㈱ナムコ	1,011,300	96/3 1,991	85,716	③	95/3 12.2	76,404	③	94/3 6.0	72,109	③	10.3
㈱第一興商	652,408	1,086	79,263	③	▲6.2	84,509	③	▲5.3	89,265	③	0.0
㈱マタハリー	27,360	200	38,342	③	88.8	20,308	③	……	……	③	……
㈱バンプレスト	140,000	175	32,732	②	50.2	21,791	②	43.1	15,227	②	0.0
三精輸送機㈱	323,100	250	20,894	②	0.6	20,769	②	5.2	19,742	②	▲0.2
㈱タイトー	640,000	2,474	90,956	③	▲2.8	93,585	③	13.9	82,132	③	19.4
㈱第一物産	4,150	629	98,851	⑤	2.1	96,823	⑤	▲1.0	97,800	⑤	20.1
㈱サノヤス・ヒシノ明昌	143,000	806	54,251	③	13.7	47,202	③	▲0.7	48,050	③	15.1
グローリー商事㈱	21,353	1,570	86,577	③	6.5	81,295	③	3.4	78,636	③	0.3
サン電子㈱	61,200	180	1,879	③	1.5	11,700	③	21.5	14,900	③	13.7
㈱ダイエーレジャーランド	40,000	150	5,933	②	13.0	14,103	②	14.7	12,300	②	15.0
日邦産業㈱	260,185	249	25,995	③	▲1.9	26,497	③	▲13.7	30,714	③	2.6
加賀電子㈱	810,271	326	52,684	③	9.3	48,170	③	13.6	42,402	③	▲3.4
㈱セタ	68,725	50	4,683	⑤	86.2	2,515	⑤	0.0	2,515	⑤	4.8
日本ブランズウィック㈱	200,000	77	71,499	⑪	414.4	13,900	⑪	11.8	12,434	⑪	▲2.4
㈱タイカン	58,462	338	0,561	③	22.2	8,640	③	▲9.7	9,568	③	22.9
ヒューマックス㈱	48,000	50	5,057	③	▲3.9	5,261	③	▲21.4	6,697	③	31.9
㈱日光堂	719,676	358	28,385	③	▲7.6	30,735	③	1.4	30,296	③	7.1
スガイ・エンタテイメント<須貝興行㈱>	49,800	243	7,482	③	10.2	6,787	③	18.2	5,742	③	8.3
中央アルプス観光	10,000	134	2,528	⑫	▲3.2	2,611	⑫	11.4	2,344	⑫	▲0.5
マスセット㈱	1,200	80	4,466	①	▲1.6	4,537	①	9.6	4,139	①	17.6
ブレビ㈱	54,773	248	5,150	③	5.6	4,879	③	22.4	3,987	③	42.6
㈱サンワイズ	11,560	54	4,016	⑪	0.0	4,016	⑪	34.8	2,980	⑪	76.3
㈱エイブルコーポレーション	1,000	25	9,001	②	17.4	7,669	②	52.9	5,016	②	40.1
㈱エスケイジャパン	4,000	31	……	③	……	……	③	……	……	③	———
㈱アルノ	2,000	57	2,271	⑧	▲0.5	2,283	⑧	5.1	2,173	⑧	27.1
アスカ興業㈱	1,000	40	1,500	⑦	0.0	1,500	⑦	……	……	⑦	———
北東商事㈱	2,000	37	1,769	③	48.7	1,190	③	48.1	32,427	③	———
㈱ハビネット	80,800	365	55,607	③	15.8	48,025	③	48.1	525	③	……
㈱セントラルレジャーシステム	4,900	19	1,350	④	37.9	979	④	86.5	2,050	④	23.0
㈱ワイドレジャー	300	120	3,250	②	10.5	2,941	②	43.5	35,445	②	47.3
㈱一富士興業	11,000	250	30,785	⑥	1.8	30,255	⑥	51.6	19,960	⑥	8.4
㈱カプコン	1,821,032	1,087	47,910	③	▲43.2	84,416	③	138.2	26,343	③	34.0
㈱エス・エヌ・ケイ	8,800	833	47,888	⑨	10.4	43,372	⑨	64.6	18.2	⑨	50.4
㈱エム・ジー・エム	1,000	52	1,137	⑦	127.4	500	⑦	……	……	⑦	———
㈱さくら	1,000	15	600	⑨	……	……	⑨	……	……	⑨	……
㈲ギブンレジャーシステム	100	16	775	②	52.9	507	②	31.7	385	②	……
㈱トーワジャパン	4,000	80	9,726	③	4.9	9,272	③	84.0	5,038	③	……
㈱アポロ	8,000	122	7,615	⑨	12.2	6,790	⑨	3.2	6,580	⑨	▲10.1
ユーズ㈱	4,800	69	1,543	②	4.3	1,480	②	12.1	1,320	②	3.1

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'94/12決算～'95/12決算」(一部'96/1、2、3決算を含む)

会社名	所在地	代表者	'95申告所得(万円)		増減率(%)	'94申告所得(万円)		増減率(%)	'93申告所得(万円)		増減率(%)
㈱セガ・エンタープライゼス	東京	中山 隼雄	2,679,170	③	▲33.6	4,032,739	③	▲20.2	5,040,620	③	▲33.6
㈱ナムコ	東京	中村 雅哉	96/3 850,200	③	140.1	95/3 354,152	③	▲30.6	94/3 510,291	③	13.7
㈱第一興商	東京	保志 忠彦	837,928	③	41.3	592,820	③	1.4	309,806	③	▲64.7
㈱マタハリー	神奈川	山中 秀晃	591,245	③	27.0	465,605	③	130.8	201,739	③	(3.9)
㈱バンプレスト	東京	杉浦 幸昌	344,504	②	3.5	332,833	②	28.5	258,920	②	8.1
三精輸送機㈱	大阪	太田昭比古	315,425	①	▲10.2	351,206	①	36.2	257,940	①	10.4
㈱タイトー	東京	中村 紘一	296,833	③	▲56.5	682,973	③	15.6	591,000	③	▲27.9
㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	大野伊左男	259,134	③	1.1	256,231	③	▲29.8	364,950	③	410.3
㈱第一物産	京都	坂本 仁	251,095	⑤	▲5.5	265,638	⑤	▲1.1	268,326	⑤	27.4
グローリー商事㈱	大阪	玉森 靖久	172,777	③	▲37.8	277,805	③	12.2	247,671	③	111.7
サン電子㈱	愛知	前田 昌美	172,348	③	132.9	74,004	③	▲66.7	222,338	③	27.3
㈱ダイエーレジャーランド	大阪	山本 宏史	138,547	②	145.9	56,332	②	▲32.1	82,915	②	17.7
日邦産業㈱	愛知	岡屋 裕造	122,165	③	1.1	120,889	③	55.4	77,786	③	▲57.7
加賀電子㈱	東京	岡塚本 勲	77,481	③	38.0	56,152	③	▲56.5	129,044	③	282.8
㈱セタ	東京	富士本 淳	73,605	⑤	160.9	28,211	⑤	▲15.0	33,208	⑤	101.5
日本ブランズウィック㈱	東京	武智 道雄	71,499	⑪	▲45.5	131,153	⑪	23.9	105,836	⑪	▲16.2
㈱タイカン	兵庫	別宮 浩	66,243	③	159.8	25,498	③	33.6	19,079	③	104.6
ヒューマックス㈱	東京	林 瑞祥	61,717	③	32.2	46,679	③	▲37.6	74,749	③	94.2
㈱日光堂	大阪	高城喜三郎	58,304	③	▲66.8	175,475	③	27.0	138,223	③	▲22.3
㈱スガイ・エンタテインメント<須貝興行㈱>	北海道	鈴木 保男	53,271	③	1.2	52,650	③	▲60.6	133,612	③	131.1
中央アルプス観光	長野	小平 善信	47,117	⑫	50.9	31,219	⑫	▲22.3	40,203	⑫	55.9
マスセット㈱	東京	鈴木 利生	43,768	①	12.2	38,995	①	▲31.1	56,581	①	177.2
プレビ㈱	茨城	梶 格康	36,657	③	9.2	33,564	③	2.2	32,834	③	▲48.0
㈱サンワイズ	東京	松下 清	35,153	⑪	13.0	31,113	⑪	7.1	29,041	⑪	▲25.8
㈱エイブルコーポレーション	東京	熊谷 俊範	34,770	②	5.3	33,031	②	2.1	32,356	②	268.0
㈱エスケイジャパン	大阪	久保 敏志	96/3 32,000	③	101.8	95/3 15,860	③	153.4	94/3 6,257	③	———
㈱アルノ	秋田	下村 英春	31,116	⑧	32.3	23,522	⑧	5.5	22,297	⑧	▲20.0
アスカ興業㈱	大阪	湯徐百合子	28,380	⑦	▲31.9	41,647	⑦	8.9	38,237	⑦	———
北東商事㈱	北海道	松本 昭	28,164	③	17.7	23,929	③	225.8	7,345	③	———
㈱ハピネット	東京	河合 洋	28,095	③	▲73.9	107,826	③	93.9	55,621	③	52.8
㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	金子 孝運	26,128	④	▲3.7	27,140	④	▲31.2	39,422	④	358.1
㈱ワイドレジャー	福岡	菊池 康男	24,185	②	8.6	22,274	②	▲39.8	36,984	②	25.1
㈱一富士興業	広島	長鋪 毅	23,047	⑥	▲69.4	75,432	⑥	28.6	58,659	⑥	59.4
㈱カプコン	大阪	辻本 憲三	22,010	③	▲98.5	1,457,846	③	▲5.9	1,550,034	③	172.7
㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	高堂良彦<川崎英吉>	21,591	⑨	▲83.4	130,249	⑨	0.8	129,160	⑨	35.7
㈱エム・ジー・エム	東京	松井 隆	21,494	⑦	53.0	14,050	⑦	43.0	9,826	⑦	———
㈱さくら	大阪	檀元伊四郎	20,770	⑨	▲21.8	26,478	⑨	▲20.4	33,259	⑨	▲10.5
㈲ギブンレジャーシステム	秋田	金子 義文	18,044	②	16.6	15,474	②	57.3	9,834	②	129.9
㈱トーワジャパン	東京	正岡 力	17,544	③	▲58.8	42,613	③	21.5	35,067		206.4
㈱アポロ	大阪	段 為梁	15,884	⑨	▲66.2	47,032	⑨	▲8.2	51,210	⑨	729.8
ユーズ㈱	東京	加藤 勇	15,545	②	52.3	10,208	②	▲53.5	21,879	②	3.0

会　社　名	資本金(万円)	従業員(人)	㊺㊾年商(百万円)		増減率(%)	㊽㊾年商(百万円)		増減率(%)	㊼㊽年商(百万円)		増減率(%)
㈱サンスイ	900	100	1,560	⑦	▲7.8	1,692	⑦	▲2.9	1,742	⑦	16.1
㈱ピーナッツ・クラブ	505	39	———	⑧	———	———		———	———		———
㈱アイマックス	4,500	44	……	⑤	———	———		———	———		———
㈱ウエップシステム	5,935	85	2,110	⑨	59.8	1,320	⑨	▲97.1	46,099	⑨	———
天国	900	40	6,600	④	14.2	5,780	④	0.2	5,770	④	▲0.0
㈱友栄	1,200	140	3,112	③	▲0.2	3,118	③	0.0	3,118	③	25.3
㈱エフジイエル	1,000	35	1,305	⑥	▲20.8	1,647	⑥	27.6	1,291	⑥	———
アテナ商事㈱	……	……	……	⑥	———	———		———	———		———
㈱特機リース	1,000	6	……	⑨	———	———		———	440	⑨	29.4
タスコ㈱	4,000	140	5,026	⑥	7.9	4,657	⑥	15.1	4,047	⑥	14.8
㈱プロバックス<㈱ヒカリエンタープライゼス>	500	55	1,407	⑨	……	……	⑨	———	———		———
システムサービス㈱	1,000	23	2,955	⑨	▲1.5	3,000	⑦	▲2.9	▲2.9	⑦	▲2.9
㈱スクラッチ	1,000	25	2,285	⑩	36.7	1,672	⑩	0.7	1,661	⑩	……
エイトレジャー物産㈱	5,850	55	3,020	③	▲4.9	3,175	③	……	……	③	———
㈱コアランド	2,400	20	……	②	———	———		———	———		———
㈱岡本製作所	7,800	40	1,800	③	▲33.1	2,689	③	168.9	1,000	③	▲42.2
㈱コンバイル	2,000	100	790	④	……	……	④	———	———		———
㈱東京キャビオート	1,000	32	1,146	⑨	▲17.1	1,383	⑨	▲15.9	1,644	⑨	24.5
ビデオシステム㈱	1,000	65	1,970	⑦	▲38.4	3,197	⑦	▲22.9	4,148	⑦	83.1
㈱千代田勤業建設	1,200	35	1,622	③	……	……	③	———	———		———
㈲ニシカワレジャー	200	20	860	①	4.2	825	①	18.0	699	①	17.1
㈱キールプランニング	1,000	16	……	⑦	———	———		———	……	⑦	———
㈱ユウビス	9,950	143	13,495	⑧	0.5	13,426	⑧	0.0	13,426	⑧	92.9
㈱コインゲーム	1,200	15	1,520	⑨	4.5	1,455	⑨	0.3	1,450	⑨	4.5
㈱ママトップ	2,300	70	1,040	⑧	32.5	785	⑧	29.8	605	⑧	9.7
シリコン ストレージ テクノロジー㈱	11,000	21	1,972	①	22.9	1,604	①	0.0	1,604	①	……
㈲グッドヒル	1,000	29	1,200	②	10.1	1,090	②	62.7	670	②	……
㈱タニガワ	500	18	2,315	③	▲4.9	2,435	③	13.2	2,151	③	29.0
加賀デバイス㈱	10,000	23	……	③	———	———	③	———	———	③	———
ユニバーサルテクノス㈱	4,500	110	1,510	③	▲2.6	1,550	③	▲8.3	1,690	③	0.0
東洋テクトロン㈱	5,000	48	1,641	③	17.2	1,400	③	……	……	③	———
㈱カトウ製作所	6,000	16	1,129	②	28.3	880	②	79.6	490	②	▲1.2
㈲サン・カンパニー	500	8	662	⑧	12.2	590	⑧	▲6.3	630	⑧	32.4
セイミツ工業㈱	5,000	15	800	③	35.5	1,240	③	33.6	928	③	……
㈱サンセイブ・エンターテイメント	61,400	119	半 ……	③	……	6,151	⑨	21.8	5,051	⑨	14.2
㈱アテナ	3,200	31	1,014	⑫	44.9	700	⑫	22.8	570	⑫	———
㈱マリンゲーム	1,000	10	……	⑧	———	———		———	———		———
㈲宝鈴レジャー	500	8	586	⑥	125.4	260	⑥	……	……	⑥	———
光商事㈱	800	……	……	⑨	……	……	⑨	……	……	⑨	……
㈱百又	9,900	140	6,317	①	8.2	6,880	①	▲5.1	7,249	①	……
東海ランド㈱	600	28	……	⑪	……	……	⑪	……	470	⑪	12.2

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'94/12決算～'95/12決算」(一部'96/1、2、3決算を含む)

会社名	所在地	代表者	⑤⑤申告所得(万円)		増減率(%)	⑤④申告所得(万円)		増減率(%)	⑤③申告所得(万円)		増減率(%)
㈱サンスイ	愛知	三浦 保夫	14,913	⑦	120.6	6,761	⑦	▲49.8	13,478	⑦	▲58.5
㈱ピーナッツ・クラブ	大阪	吉名 基能	14,186	⑧	———	———		———	———		———
㈱アイマックス	東京	今成 一雄	12,431	⑤	———	———		———	———		———
㈱ウエップシステム	東京	玉手 良光	12,413	⑨	60.0	7,758	⑨	168.3	4,609	⑨	———
天国	兵庫	本山 武司	12,094	④	42.9	8,465	④	▲58.9	20,603	④	▲223.6
㈱友栄	東京	内田 博	11,915	③	▲53.6	25,688	③	▲21.8	32,852	③	29.1
㈱エフジイエル	愛知	松本 昭夫	11,627	⑥	12.2	10,362	⑥	▲18.7	12,738	⑥	38.1
アテナ商事㈱	東京	中村 栄	11,015	⑥	———	———		———	———		———
㈱特機リース	岐阜	真鍋佐千江	11,010	⑨	———	———		———	5,968	⑨	▲48.3
タスコ㈱	東京	上原 義和	10,830	⑥	▲26.6	14,752	⑥	44.2	10,229	⑥	12.9
㈱プロバックス<㈱ヒカリエンタープライゼス>	広島	平本 将人	10,619	⑨	▲4.0	11.056	⑨	———	———		———
システムサービス㈱	東京	佐藤 隼夫	10,346	⑨	▲3.0	10,669	⑨	21.8	8,760	⑨	(▲50.8)
㈱スクラッチ	大阪	森田 友久	10,116	⑩	43.1	7,068	⑩	———	———		———
エイトレジャー物産㈱	北海道	富田 紀一	9,854	③	6.0	9,295	③	▲21.0	11,771	③	———
㈱コアランド	東京	杉田 安雄	9,781	②	———	———		———	———		———
㈱岡本製作所	大阪	岡本 典之	9,592	③	▲62.0	25,264	③	▲36.9	40,068	③	208.4
㈱コンパイル	広島	仁井谷正充	9,560	④	▲52.7	20,201	④	———	———		———
㈱東京キャビオート	東京	久田 益男	9,382	⑨	45.0	6,472	⑨	64.1	18,044	⑨	172.7
ビデオシステム㈱	京都	古川 晃司	9,255	⑦	▲7.1	9,964	⑦	46.3	6,809	⑦	▲70.4
㈱千代田勧業建設	東京	岩切 健仁	8,767	③	▲9.1	9,643	③	———	———		———
㈲ニシカワレジャー	愛知	西川 宏木	8,004	①	98.0	4,042	①	▲21.3	5,133	①	9.0
㈱キールプランニング	東京	伊藤 謙次	7,726	⑦	———	———		———	6,863	①	———
㈱ユウビス	大阪	川楠俊太郎	7,717	⑨	▲43.8	13,741	⑨	▲65.1	40,356	⑨	▲28.8
㈱コインゲーム	東京	松永 光司	7,446	⑨	▲46.2	13,853	⑨	6.2	13.048	⑨	▲48.9
㈱ママトップ	静岡	安本 彰雄	7,018	⑧	▲52.3	14,714	⑧	81.3	8,114	⑧	▲15.2
シリコン ストレージ テクノロジー㈱	東京	四方堂久登	6,887	①	17.4	5,868	①	23.5	4,753	①	2.3
㈲グッドヒル	栃木	岡田 明彦	6,802	②	40.0	4,857	②	▲24.4	6,430	②	44.9
㈱タニガワ	埼玉	長谷川満男	6,766	③	▲2.6	6,944	③	▲69.1	24,455	③	3.6
加賀デバイス㈱	東京	塚本 勲	6,550	③	———	———		———	———		———
ユニバーサルテクノス㈱	東京	岡田 和生	6,519	③	▲70.3	21,937	③	▲12.4	25,048	③	151.2
東洋テクトロン㈱	宮城	安藤 克彦	6,395	③	16.8	5,475	③	23.2	4,445	③	———
㈱カトウ製作所	東京	加藤 勇	6,329	②	▲50.9	12,900	②	▲25.1	17,216	②	221.2
㈲サン・カンパニー	神奈川	浦上 和三	6,135	⑧	▲11.4	6,924	⑧	32.8	5,432	⑧	▲10.5
セイミツ工業㈱	埼玉	松田 輝男	5,873	③	2.5	5,732	③	▲60.4	14,545	③	82.0
㈱サンセイブ・エンターテイメント	静岡	曽我 栄蔵	[半] 5,698	⑨	(▲80.8)	29,612	⑨	▲14.7	34,728	⑨	10.0
㈱アテナ	東京	中村 栄	5,620	⑫	▲37.9	9,046	⑫	51.5	5,972	⑫	———
㈱マリンゲーム	東京	御簾納正幸	5,326	⑧	———	———		———	———		———
㈲宝鈴レジャー	埼玉	松本 優	5.304	⑥	0.2	5,294	⑥	▲5.9	5,624	⑥	———
光商事㈱	大阪	宮島美代子	5,259	⑨	▲16.7	6,314	⑨	▲5.9	6,708	⑨	2.4
㈱百又	大阪	妹尾 克巳	5,069	①	▲51.1	10,373	①	▲14.7	12,166	①	▲36.8
東海ランド㈱	愛知	栗林 克久	4,983	⑪	▲26.7	6,795	⑪	7.9	6,295	⑪	▲40.8

会　社　名	資本金(万円)	従業員(人)	㉟㊸年商(百万円)		増減率(%)	㉞㊷年商(百万円)		増減率(%)	㉝㊶年商(百万円)		増減率(%)
㈱ダイフレックス	34,400	130	8,833	③	6.4	8,300	③	1.1	8,207	③	▲3.1
㈲アミパラ	1,000	27	·····	②	———	———		———	———		———
㈱アトラス	41,830	68	·····	③	·····	·····	③	·····	·····	③	·····
㈱アルプス	1,000	48	640	⑧	·····	·····	⑧	———	———		———
泉陽機工㈱	4,500	45	3,169	④	▲31.5	4,623	④	5.2	4,393	④	▲42.2
㈱サンエス	1,000	6	·····	⑧	———	———		———	———		———
メディア商事㈱	2,000	12	3,235	⑨	8.4	3,532	⑨	▲1.9	3,600	⑨	51.6
㈱ユウアンドユウ	1,000	34	1,678	②	18.2	1,420	②	0.0	1,420	②	———
長野興産㈱	300	25	·····	⑦	———	———		———	———		———

会　社　名	資本金(万円)	従業員(人)	㉟㊸年商(百万円)		増減率(%)	㉞㊷年商(百万円)		増減率(%)	㉝㊶年商(百万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	1,883,112	2,582	156,272	③	3.8	150,557	③	0.6	151,540	③	0.6
㈱東京ドーム	3,285,708	1,200	65,930	①	▲7.8	71,515	①	0.0	71,515	①	5.8
長島観光開発㈱	120,000	1,200	22,728	②	▲6.6	24,332	②	▲2.3	24,910	②	12.6
大新東㈱	67,500	4,104	30,019	③	9.4	27,445	③	13.6	24,162	③	21.4
㈱よみうりランド	605,303	294	22,487	③	2.7	21,902	③	▲7.4	23,657	③	▲3.7
㈱鈴鹿サーキットランド	200,000	595	21,527	③	▲7.4	23,237	③	▲5.6	24,618	③	14.6
㈱鳥羽水族館	10,000	222	3,088	⑤	▲37.6	4,946	⑤	▲12.9	5,677	⑤	▲4.5
三井グリーンランド㈱	356,178	99	8,938	③	▲1.0	9,028	③	6.2	8,501	③	▲2.6
㈱ワールドサファリ	103,630	220	8,319	⑪	5.5	7,887	⑪	▲2.6	8,100	⑪	28.4
㈱田無ファミリーランド	1,000	70	7,391	③	5.9	7,858	③	1.9	7,713	③	0.0
㈱エキスポランド	10,000	145	7,269	③	▲2.0	7,414	③	43.3	5,175	③	·····
新東地域開発㈱	135,000	434	9,089	③	24.5	7,300	③	11.2	6,565	③	56.3
藤和那須リゾート㈱	16,000	70	6,500	⑫	▲5.8	6,900	⑫	▲8.0	7,500	⑫	·····
㈱山交ランド	5,000	40	1,548	⑫	17.2	1,312	⑫	·····	·····	⑫	———
㈱ヒルゼン高原センター	9,700	95	·····	⑥	·····	·····	⑥	·····	·····	⑥	·····

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'94/12決算～'95/12決算」(一部'96/1、2、3決算を含む)

会社名	所在地	代表者	⑮⑫申告所得(万円)		増減率(%)	⑭⑫申告所得(万円)		増減率(%)	⑬⑫申告所得(万円)		増減率(%)
㈱ダイフレックス	東京	三浦 慶政	4,680	③	▲62.2	12,374	③	30.7	9,466	③	▲67.4
㈲アミパラ	岡山	筒井 雅久	4,624	②	———	———		———	———		———
㈱アトラス	東京	原野 直也	4,550	③	▲80.0	22,727	③	72.6	13,669	③	▲41.7
㈱アルプス	兵庫	水野 則男	4,450	⑧	4.6	4,256	⑧	———	———		———
泉陽機工㈱	大阪	山田 三郎	4,443	③	▲14.2	5,17	③	▲63.6	14,207	③	▲13.0
㈱サンエス	大阪	久保 敏志	4,251	⑧	———	———		———	———		———
メディア商事㈱	大阪	柏 信行	4,199	⑨	▲0.1	4,204	⑨	▲5.8	4,462	⑨	▲60.8
㈱ユウアンドユウ	三重	松本 静雄	4,153	②	▲29.3	5,876	②	▲9.5	6,492	②	———
長野興産㈱	静岡	長野 一郎	4,031	⑦	———	———		———	———		———

遊園地・レジャーランド関係「'94/12決算～'95/12決算」

会社名	所在地	代表者	⑮⑫申告所得(万円)		増減率(%)	⑭⑫申告所得(万円)		増減率(%)	⑬⑫申告所得(万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	千葉	加賀見俊夫	1,832,157	③	▲15.3	2,162,420	③	32.1	1,673,191	③	▲37.8
㈱東京ドーム	東京	保坂 誠	598,373	①	▲1.6	607,913	①	▲17.9	740,053	①	▲16.6
長島観光開発㈱	三重	大谷信美治	277,699	②	163.2	105,519	②	▲38.8	172,391	②	▲46.0
大新東㈱	東京	野口 義和	184,416	③	1.9	181,044	③	▲25.9	244,233	③	▲33.4
㈱よみうりランド	東京	関根長三郎	147,376	③	115.6	68,350	③	▲78.2	312,886	③	6.4
㈱鈴鹿サーキットランド	東京	松田 充史	142,689	③	▲22.8	184,803	③	▲11.2	208,203	③	▲18.0
㈱鳥羽水族館	三重	中村 幸昭	92,628	⑤	170.5	34,241	⑤	▲65.0	97,918	⑤	▲38.2
三井グリーンランド㈱	熊本	倉田 稔	67,186	③	▲31.6	98,255	③	▲13.3	113,318	③	▲5.6
㈱ワールドサファリ	大阪	山本 良継	60,906	⑪	5.7	57,648	⑪	▲15.6	68,323	⑪	7.5
㈱田無ファミリーランド	東京	下田 忠雄	51,348	③	▲3.1	53,017	③	▲20.1	44,137	③	▲46.2
㈱エキスポランド	大阪	山田 三郎	29,097	③	▲31.4	42,408	③	▲38.3	68,784	③	412.4
新東地域開発㈱	東京	野口 義次	21,165	③	▲79.0	100,942	③	▲20.2	126,431	③	▲21.0
塩和那須リゾート㈱	栃木	黒木 芳彦	14,995	⑫	134.6	6,392	⑫	▲65.8	18,688	⑫	89.6
㈱山交ランド	山形	柏倉 信幸	11,508	⑫	▲25.9	15,525	⑫	8.8	14,272	⑫	———
㈱ヒルゼン高原センター	岡山	石賀 久	10,077	⑥	▲35.6	15,644	⑥	3.7	15,089	⑥	7.3

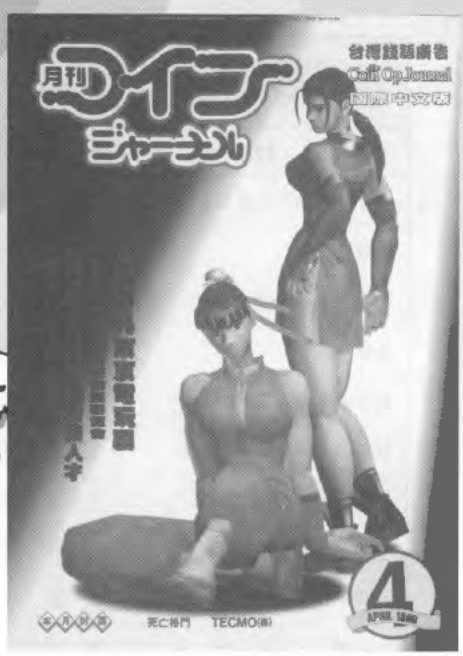
関係各社の抽出には慎重を期しましたが、抽出漏れ、誤記載等、お気付きの点があれば、編集部までご連絡ください。　コインジャーナル編集部　TEL (06) 354−9891

限りない可能性とともに
21世紀の中国市場にアクセスする!!

月刊コインジャーナル

国際中文版

ついに誕生!



中国市場の成長と限りない発展資源、
そして、今後アジアへ向けて伸び行く未来を睨み、
遂にコインジャーナルの
国際中文版(北京語)が誕生しました!!
ボーダーレス時代のAM産業に欠かせない、
様々な情報を生の声で掲載。
この一冊が、きっとあなたのビジネスチャンスを
拡げるお役に立つことでしょう。

The Coin Op Journal
International Chinese Edition
錢語

台灣錢語廣告事業股份有限公司 制作／発行

21世紀にアクセスする情報企業
株式会社コインジャーナル

■本　社■ 〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F
Tel, 06-354-9891　Fax, 06-354-9898

■東京支社■ 〒150　東京都渋谷区円山町5-4　道玄坂ビル6F
Tel, 03-3477-2250　Fax, 03-3770-6053

"創・遊・人すきです"

TOGO

プライズマシンはトーゴにおまかせ!

創業60年記念キャンペーン実施中!

あなたに幸せを運ぶ!!

LuckyHolder

ラッキーホルダー 5人用

★話題沸騰! 各ロケーションで驚きの高インカムを記録!

遊び方＝引っ掛かっている景品を落とすニュータイプ景品取りゲーム。

●サイズ:幅1200mm×奥行1200mm×高さ2100mm
●消費電力:AC100V500W

CAPSULE PARADE

カプセルパレード

新発売

★150φカプセル使用で
いろいろな景品が入っちゃう。

遊び方＝ボタンを押して、アームをタイミングよく動かしてねらった景品カプセルを落とす新型景品取りゲーム。

●サイズ:幅1650mm×奥行990mm×高さ1850mm
●消費電力:AC100V170W

ますます楽しいゲーム&ライド、新発売!

ふんだらとんだ!
ジタンダ連打!!

STEPOON

ステップオン

いろいろ入る
150φカプセル使用

●サイズ:
幅650mm
奥行1300mm
高さ2200mm
●消費電力:AC100V120W

待望のニューカーニバルゲーム誕生!

Plop Pirates

プロップパイレーツ

たおせ海賊!
宝は君の目の前だ!

●サイズ:
幅800mm
奥行2500mm
高さ2240mm
●消費電力:
AC100V400W

ムスティと遊んで
景品をもらっちゃおう!

どっちむくの?

どっちむくの?
ムスティ

好評発売中

●サイズ:
幅500mm
奥行500mm
高さ1480mm
●消費電力:AC100V50W

ゲームもできて
チビッコも大満足!

HEY! TAXI II

ヘイ!タクシーII

●サイズ:
幅1150mm
奥行1920mm
高さ1700mm
●消費電力:
AC100V200W

GO! GO! PATOCAR

ゴー!ゴー!
パトカー

走(はし)れ!新幹線(しんかんせん)

今までにない
本物の操作感覚!

●サイズ:
幅950mm
奥行1950mm
高さ1500mm
●消費電力:
AC100V200W

■感動ある遊びを世界の人々に■

株式会社 トーゴ
株式会社 トーゴ北日本

本　社／〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 TEL.03-3718-6461 FAX.03-3725-2420
関西支店／〒564 大阪府吹田市江坂町1-23-19米澤ビル第5江坂704号室 TEL.06-821-9522 FAX.06-821-9526
九州支店／〒812 福岡県福岡市博多区博多駅前2-10-12ハイラーク博多駅前201号 TEL.092-411-2833 FAX.092-411-2208
〒059-13 北海道苫小牧市字沼ノ端18-77沼ノ端中小企業団地 TEL.0144-57-1050 FAX.0144-57-1051

ナッツクラブのNEWアイテムです。

001 NEW ペンギン島ポーチ

OP価格 30,000円●11アイテム●90個入

大人気のペンギン島シリーズ、今回はポーチアイテムで登場です。流行のパールエナメル素材がベストマッチングです。実用性が高く、高インカムが期待できる話題のアイテムです。●サイズ約12～19cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

003 NEW 潜DEアニ○(マル)

OP価格 30,000円●5アイテム●90個入

タフタのコミカルなヌイグルミの中に何とビーチボールを内蔵しました！カラフルで軽やかなタフタの質感と相まって、夏のロケの話題をさらいます。業界初の楽しいアイテムです。●ボールの直径サイズ約25cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

002 NEW ホラーカーピタン

OP価格 30,000円●8アイテム●100個入

高い人気をほこるカーピタンシリーズ、今回は、日本のおばけをモチーフに登場します。蓄光タイプのボードを使用しているので、光をあてた後、暗闇で光ります。もちろんゆかいなギャグも忘れていません！

高インカムアイテムとして、どうぞご使用して下さい。●サイズ約20cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

ビタミンPが元気のヒケツ!

005 NEW ラスタ ベア

OP価格 30,000円●3アイテム●80個入

レゲエといえば赤・黄・緑のVIVIDなラスタカラー。そんなアイキャッチバツグンの服と帽子をつけたクマのヌイグルミです。ミサンガやビーズ、そしてドレッドヘアーをも再現した精巧な作りが光ります。●サイズ約20cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

004 NEW たこのちゅーさん '96

OP価格 30,000円●8アイテム●100個入

おまたせしました！
昨シーズン大好評を博した"たこのちゅーさん"がリニューアルで登場です。コミカルでユーモラスなタコを、いろんなデザインでアレンジしました。全部そろえたくなること必至!!●吸盤＆スプリング＆フエ付●サイズ約12cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

●ゆれるとかわいくなきます!!

007 NEW SUN(サン) SUN(サン) らっかさん

OP価格 30,000円●5アイテム●80個入

ヌイグルミのリュックの中身をひろげると、なんと、ステアリングカバーになっています。駐車中の車を楽しく彩ります。使用しないときは、吸盤付のマスコットとして使えます。●サイズ約15cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

ハンドルカバーになってるよ!!

006 NEW 風来のかものはし

OP価格 30,000円●6アイテム●100個入

ちょっとコミカルで、とってもかわいい"かものはし"のヌイグルミです。高級ボンネルでソフトにしあげています。しっぽの先にはワンポイントで鈴がついています。唐草もようの風呂敷が、どことなくノスタルジックです。●サイズ約18cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

custom surf boards
goddess
U.S.A
CALIFORNIA SURFBOARDS

008

NEW

GODDESSニットCAPセット（ゴッデス キャップ）

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

"GODDESS"ブランドからカジュアル感覚あふれるニットのキャップが登場します。キャップアイテムの中でも高級なニット素材は人気の的。高インカム期待できます。

難易度調整用クリップ付 ●フリーサイズ
企画：株式会社アルゴス 製造・発売元：株式会社ピーナッツクラブ

009

NEW

GODDESSメッシュCAPセット（ゴッデス キャップ）

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

"GODDESS"ブランドからビーチサイドでバッチリ決まるメッシュタイプのカラフルなキャップが登場します。キャップアイテムは驚異の高インカム期待できます。

難易度調整用クリップ付 ●フリーサイズ
企画：株式会社アルゴス 製造・発売元：株式会社ピーナッツクラブ

010

NEW

GODDESSカラーTシャツセット（ゴッデス）

OP価格 30,000円●5アイテム●90個入

"GODDESS"ブランドから人気のTシャツアイテムが登場します。シックなカラーTシャツに、ブランドロゴをセンスよくレイアウトしました。フロントプリント、両面プリントなど多彩な仕様です。リング付OPP袋入。 ●Lサイズフリー
企画：株式会社アルゴス 製造・発売元：株式会社ピーナッツクラブ

GODDESS
INTERNATIONAL PRO GEAR

"GODDESS"はサーフィン、スノーボードの専門ブランドとして世界中のプレイヤーから幅広く支持されています。

012

ほのぼの目覚し

OP価格 29,800円●6アイテム●60個入

人気のピーナッツキャラクターが目覚し時計になりました。みなさんおなじみの"どろぼうネコ"、"にじいろボンのすけ"、それ行け！"農村モグラ"がリアルなポリレジン製マスコットで登場です。プロパーアイテムにも決してひけをとらない高い完成度をほこります。人気独占まちがいなし！クレーン・プッシャー対応のパッケージ入。（落下時の衝撃では破損しません） ©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

011

NEW

リトルマリンキーホルダー

OP価格 30,000円●8アイテム●150個入

アイキャッチもバツグンのカラフルな海の動物たちのキーホルダーです。ちょっぴり大きめのサイズでクレーンにも対応。汎用性の高いアイテムです。大人気のイワトビペンギンをはじめ、かわいいデザインで夏のロケを彩ります。●ヌイグルミ部分約12～15cmキーリングの内径約25mm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

014 NEW ハムスター2Pタンブラー

OP価格 30,000円●5アイテム●100セット入

'96年流行の動物、ハムスターのかわいい絵柄をあしらった2Pタンブラーが登場します。クレーンプッシャー対応のパッケージ入。(落下時の衝撃では破損しません)●155×140×73㎜のパッケージ入●重量約420g(パッケージ込)

©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

013 ミラクルワンピーズ

OP価格 30,000円●6アイテム●100個入

超ロングランヒットのアニマルニットポーチです。今回は好評の犬をベストセレクトしました。●サイズ約18cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

015 サファリメイト

OP価格 30,000円●10アイテム●100個入

アフリカの広大な大地を連想させる、リアルな動物のヌイグルミです。●サイズL・M2サイズアソート・約13cm～20cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

話題集中!! 茶わん、湯のみカップリングセットに注目!!

016 スポーツBUBUTA(ブブタ) 茶わん・湯のみカップリングセット

OP価格 30,000円●5アイテム●100セット入

人気のスポーツBUBUTA(ブブタ)、業界初の茶わん&湯のみカップリングセットとして新登場です。茶わんと湯のみを同一のパッケージにセットしいるので、価値感がだんぜん違います。クレーン・プッシャー対応のパッケージ入。(落下時の衝撃では破損しません)●約10×12×12cmのパッケージ入●重量約340g

©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

018 MLBアリカンメジャーリーグ ベースボールキャップキーホルダー

OP価格 30,000円●10アイテム●180個入

野球帽を型どったユニークなファスナー付ミニバッグにキーホルダーをセットしました。●サイズ約14cm(キーリング部分含む)キーリング内径約23㎜

©MLBP 1996 企画:株式会社アルゴス 製造・発売元:株式会社ピーナッツクラブ

017 ベティ ブープ キャップ BETTY BOOP CAPセット

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

超ロングラン人気のキャラクター"ベティブープ"の帽子が登場します。ゴージャスなしゅうを大胆にあしらった、カラフルなデザインはプロパーアイテムにもひけをとりません。CAPアイテムの人気はすでに実証済です。●フリーサイズ

©King Features Syndicate, Inc./Fleischer Studios, Inc.
発売元 株式会社ピーナッツクラブ PRODUCED BY 株式会社 森田

アンバサダー ロベルタ® ファッション コレクション
Ambassador Roberta® Fashion Collection

020 アンバサダーロベルタフレグランスセット

OP価格 30,000円●5アイテム●80個入

高インカムのフレグランス アイテム、アンバサダー ロベルタから遂に登場!!一流ブランドならではの気品高い香りが魅力的です。キュートなハート形の小ビンや、高級感あふれる化粧箱など、視覚に強くアピールする演出方法も万全です。●サイズ約H62×W48×D30㎜の化粧箱入

019 アンバサダーロベルタシースルーバッグ

OP価格 29,800円●8アイテム●60個入

プライズを超えたプライズ、アンバサダー ロベルタ バッグに新製品がはやくも登場です。今回はシーズン・ベストマッチのシースルー(透明)バージョンでグレードアップ!プラスチックのカードタグをつけるなど、素材、パーツなどにもこだわった素晴らしい完成度を誇ります。高インカム期待できます。●サイズ約12㎝～22㎝

022 ポログランドサファリTシャツ

ポスター付

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

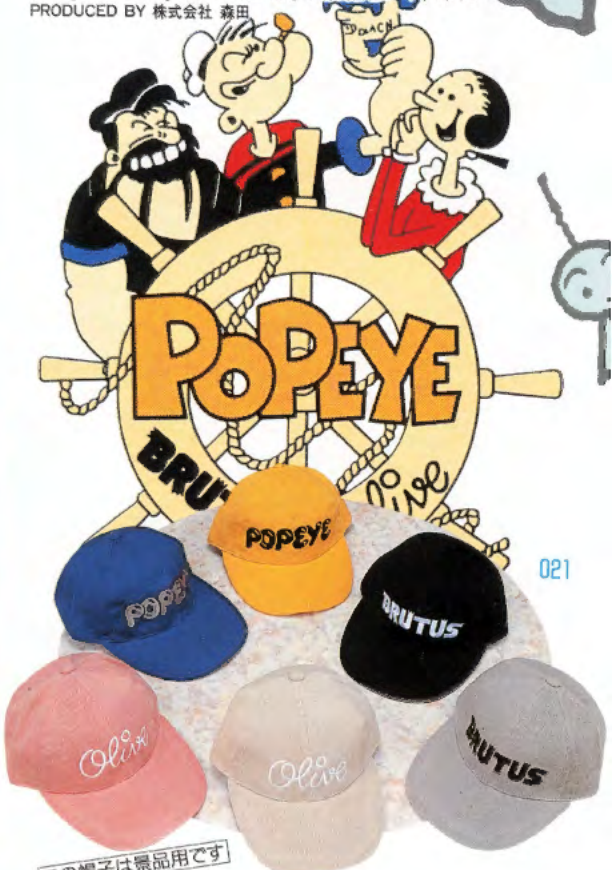
有名ブランド、ポログランドから、今シーズン大流行のサファリ・アニマル絵柄を採用したTシャツが遂に登場します。今までのブランドイメージをさらにもう一歩前進させたNEWアイテムです。素材はもちろん着心地抜群のコットン100%です。リング付OPP袋入。●フリーサイズ

021 ポパイCAP(キャップ)セット

OP価格 30,000円●6アイテム●100個入

アメリカが世界に誇る人気キャラクター、"ポパイ"の帽子が登場します。素材はニットを使用し、高級感あふれるPOPEYE、BRUTUS、OLIVEの3つのロゴをあしらったファッショナブルなCAPセットです。高インカムアイテムの代名詞です。●フリーサイズ

©King Features Syndicate, Inc. 発売元 株式会社ピーナッツクラブ
PRODUCED BY 株式会社 森田



この帽子は景品用です

023 ～振子時計～ エルビスプレスリースイングロック

ポスター付

OP価格 35,000円●1アイテム5配色●75個入

古き良きアメリカ、'50～'60にかけて世界中で人気爆発した伝説のスーパースター、エルビスプレスリーのスイングロック(振子時計)が発売になります。ギターを手にし、熱唱するエルビスの勇姿がここに蘇える!!エルビスプレスリーのサイン入り!クレーンプッシャー対応のパッケージ入。●サイズ約30㎝(組立式)
(パッケージサイズ17×16×5㎝)

Elvis and Elvis Presley are registered trademarks of Elvis Presley Enterprises, Inc.
©1995 Elvis Presley Enterprises, Inc.

付加価値を追及したパイオニア・プライズアイテム

サウンド SOUND トーキング TALKING シリーズ SERIES

大人気

ますます絶好調

025 まるのみワニゲータ

ポスター付

OP価格 30,000円●5アイテム●78個入

ボリュームたっぷりで、カラフルなワニのヌイグルミです。口の中のヒヨコにはICメカが内蔵されていて、スイッチを押すとピヨピヨとかわいくなきます。また、ヒヨコとワニはゴムでつながっているので、ヒヨコを手から離すと、ワニが〝パクッ〟とヒヨコを食べます。●サイズ約21cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

024 NEWも～も～メイト

ポスター付

OP価格 29,500円●5アイテム●78個入

ボリューム感あふれる牛のヌイグルミです。左手を押すとすてきなメロディーが流れます。●サイズ約19cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

028 バク笑！ゲラゲラ隊

ポスター付

OP価格 29,500円●5アイテム●78個入

おなかのスイッチを押すと〝ワッハッハッ〟と大笑い！
●サイズ約18cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

027 RING! RING! テレフォンポーチ

ポスター付

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

アイキャッチバツグンのポーチに、電話のコール音のICメカをセットしました。●サイズ約H13×W17×D10cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

026 おしゃべりマージャンパイ 役満くん

ポスター付

OP価格 30,000円●34アイテム●75個入

パイをふるたびに、悩ましい女性の声がランダムに流れます。プレミアとしてゴールドパイもアソートしています。吸盤付。●サイズ約105×135×90mm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

サウンドリスト
1.チー
2.うふふポン
3.さぁ～リーチよ
4.うふふロン
4.うーん最低
チョンボじゃない

030 NEWエレガントシスターズ メロディオルゴールバージョン

ポスター付

OP価格 30,000円●5アイテム●90個入

ロケで大人気のドールアイテム〝エレガントシスターズ〟にICオルゴールを内蔵しました。(アイテムごとに全て曲目が違います。)衣装も新たにアレンジし、ますますかわいらしさがアップ！
●サイズ約25cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

029 BIGメロディ パペット

ポスター付

OP価格 29,500円●5アイテム●72個入

ビッグサイズのハンドパペットにICオルゴールをセットしました。
●サイズ約25cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

BANKアイテムに熱い視線があつまります。

032 NEW SEA'S(シーズ)バンク

OP価格 25,000円●6アイテム●100個入

かわいい海の動物たちが、優しい手触りのフロッキー製の貯金箱になりました。かわいくディフォルメされた姿は人気爆発の予感。NEWタイプのプライズです。ぜひお試し下さい。OPP袋入。●サイズ約15cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

031 ラブリーベアバンク

OP価格 30,000円●9アイテム●100個入

フロッキー加工をほどこしたリアルなテディベアの貯金箱です。●サイズ Lサイズ約17.5cm・Mサイズ約13cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

033 プチベアバンク

OP価格 30,000円●4アイテム●72個入

小さなクマたちがお茶目にレイアウトされたポリレジン製のカラフルでPOP(ポップ)な貯金箱です。クレーン・プッシャー対応のパッケージ入。(落下時の衝撃では破損しません)●約14×14×18cmのパッケージ入

©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

034 リトルドリーマー

OP価格 25,000円●10アイテム●100個入

ドールアイテムの実力は驚異的!!大ベストセラーです。カラフルでプリティな洋服で人気集中!!●サイズ約21cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

VALUEシリーズ大好評発売中!!

ピーナッツクラブでは、ヌイグルミ生産にあたり、生地手配・工程管理・貿易体制・デリバリー体制など、その効率を限界まで追求した結果、高品質を維持したうえで、単価250円の商品を"VALUE(バリュー)シリーズ"として発表して行きます。これで原価率に頭を悩ませる必要はありません!続々と登場するVALUE(バリュー)シリーズにご期待下さい。

035 リトルナチュラルメイト

OP価格 25,000円●8アイテム●100個入

かわいい洋服を着こんだ動物たちのヌイグルミです。ボリューム感たっぷりのアイテムです。●サイズ約18cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

036 TINY(タイニー) VILLAGE(ビレッジ)

OP価格 25,000円●6アイテム●100個入

小さくてもハイグレード、人気の動物をセレクトしました。●サイズ約16cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

038 つばめのスイスイ隊

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

アイキャッチバツグンのカラフルなつばめのマスコットです。吸盤＆スプリング付。ゆれると内蔵のフエでかわいくなきます。
●サイズ約19cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

037 ポスター付 ～時計付ヌイグルミ～ カチコチペンちゃん

OP価格 30,000円●6アイテム●84個入

今、話題のかわいいペンギンが、アナログ時計付のヌイグルミになりました。発色のよいカラフルな素材でアイキャッチにも優れています。実用性の高い、高価値商品です。高インカム期待できます。●サイズ約17cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

039 亀蔵（かめぞう）

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

コミカルでファンキーな亀のヌイグルミです。アイキャッチに優れた色合でころころにしあげました。
●サイズ約15cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

人気集中!!

040 ポスター付 ～パロディ マスコット付絵馬～ パロエマ

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

ユーモアたっぷりの木製の絵馬とマスコットキーホルダーをセットしました。
●PVCケースのサイズ20.5×15×7cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

041 パーカードッグ

OP価格 30,000円●4アイテム●100個入

誰からも好まれるイヌのヌイグルミに、見た目も鮮かなフード付パーカーをおしゃれに着せました。高品質のボンネルを使用してふんわりとしあげた、ソフトでファンシーな風合いは、どんなタイプのロケにも必ずマッチします。

ロケの定番としてぜひご活用下さい。●サイズ約18cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

043 竹千代（たけちよ）

～おねだりハムスター～

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

大人気のハムスターがとってもかわいいヌイグルミになりました。
●サイズ約17cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

042 NEWビッグファンタジア

OP価格 31,300円●6アイテム●84個入

女性の間で特に人気のあるアイテムです。BIGサイズとFANCYデザインが好評です。●サイズ約26cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

044 KITTY CLUB（キティ クラブ）

OP価格 30,000円●6アイテム●100個入

今にも歩き出しそうなリアルなスタイルで大人気です。
●サイズ約20cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

045 おさるのウッキーズ

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

ソフトでリッチな手触りのサルのヌイグルミです。ロケの定番としてどうぞ!!
●サイズ約18cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

何かと便利なキーホルダーアイテム

046 エレガントドールキーホルダー

OP価格 30,000円●10アイテム●200個入

ロケの大人気アイテム、エレガントシリーズから、キーホルダーアイテムが緊急新発売になります。顔はもちろんモールドタイプを採用しているので、サイズダウンしてもその可愛らしい表情は、全く失われていません。服装もアイキャッチバツグンの色とりどりの10配色を用意しました。高い汎用性もキーホルダーアイテムの特長の一つです。ぜひ積極的にご使用下さい。●サイズ約16cm(キーホルダー含む)キーホルダーの内径約23mm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

047 GO！GO！パチンコ バーニーキーホルダー

ポスター付

OP価格 30,000円●6アイテム●200個入

好運を運ぶパチンコの女神、バニーガールのマスコットキーホルダーです。●サイズ約15cm●キーリングの内径30mm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

048 仔りすのLILYキーホルダー（リリー）

OP価格 30,000円●5アイテム●150個入

小さくても入念な作り込みが自慢です。かわいらしさバツグン!!
●サイズキーホルダー部分を含めて約15.5cm●キーリングの内径約23mm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

050 親子DEジョイント

OP価格 30,000円●8アイテム●100セット入

コミカルでカラフルな親子マスコットです。子供はボールチェーンキーホルダーになってるよ！ ●サイズ約20cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

049 忠犬わんわん隊

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

非常に質感の高いイヌのヌイグルミです。誰からも好まれるオーソドックスなデザインはまさに定番品。
高級ボンネル使用のていねいな仕上げは、幅広い年齢層に強くアピールします。●サイズ約17cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

051 ～筋金入シリーズ～ わんころ大百科

OP価格 30,000円●8アイテム●100個入

世界の名犬をベルボアベースで再現しました。手足にワイヤーを仕込んでいるので、いろんなポーズを楽しめます。●サイズ約16～18cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

首ふりオルゴールシリーズ 充実のラインナップ

052 ～首ふりオルゴールシリーズ～ ニュー ギャラクティック ファンタジー NEW GALACTIC FANTASY ～銀河の幻想曲～

ポスター付

OP価格 29,800円●6アイテム●60個入

手巻きオルゴール(三協製)を内蔵したかわいいドールです。曲目も日本の最新ミュージックから人気曲をピックアップしました。パステルトーンのやわらかなサテンの服でやさしいメロディをかなでます。NEWデザインのアイテムとあわせてベストアソートでお届けします。●サイズ約20cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

オルゴール収録曲
1.ハロー・マイ・フレンド (松任谷 由実)
2.リメンバー ミー (TUBE)
3.このまま君だけを奪い去りたい (ディーン)
4.メロディ (サザンオールスターズ)
5.YA YA (サザンオールスターズ)
6.ミス ユー (今井 美樹)

053 ～首ふりオルゴールシリーズ～ スイート ファンタジア SWEET FANTASIA

ポスター付

OP価格 29,800円●6アイテム●60個入

カーペンターズのヒット曲にあわせてかわいく首をふります。●サイズ約18cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

オルゴール収録曲
1.イエスタディ・ワンス・モア
2.トップ・オブ・ザ・ワールド
3.ア・ソング・フォー・ユー

時のアイテム、ムービングトーイシリーズ

055
ポスター付
～ムービングトーイシリーズ～
モンキーパニック
OP価格 29,800円●5アイテム●60個入

最新のメカニズムを内蔵した、おさるのヌイグルミです。左手のスイッチを押すと、"ウッキー～"という声を発して、あばれます。手足の先にマジックテープをセットしているので、いろいろな場所にセットすることができます。(単3電池3本使用、電池別)●サイズ約28cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

057
レッサーパンダくうん♥
OP価格 30,000円●8アイテム●100個入

シーズンを問わず、いつでも安定したインカムが期待できます。
●サイズ約19cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1993

059
ポスター付
～お部屋のメッセージボード～
スーパードアピタン Ⅱ
OP価格 30,000円●6アイテム●100個入

お部屋の入口をゆかいに演出するギャグメッセージボード付マスコットです。高インカム期待できます。●サイズ約23cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

054
ポスター付
～ムービングトーイシリーズ
ぶるって水族館
OP価格 36,000円●7アイテム●80個入

楽しい海の仲間が勢揃い♪ベルボア素材を使用したカラフルでコミカルなヌイグルミです。内蔵の"ぶるぶるメカ"のスイッチを押すと、ぶるぶるふるえながら動きまわります。(単3電池1本使用、電池別)●サイズ約18～21cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD. 1996

056
ごろごろペット
OP価格 30,000円●8アイテム●100個入

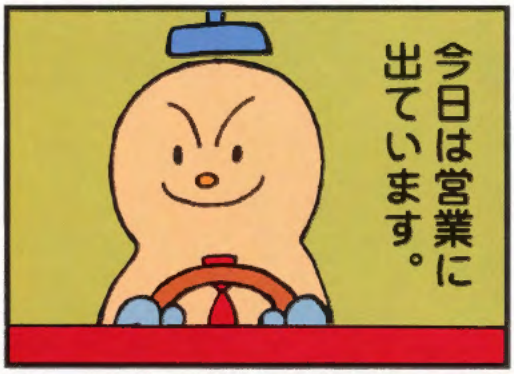
ゆらすと"ゴロゴロ、ゲロゲロ"と音をたてます。両手には吸盤がついています。
●サイズ約18～23cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

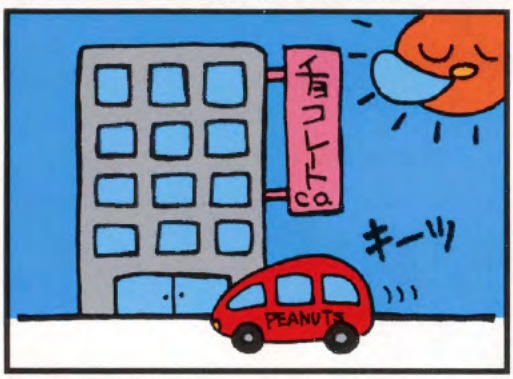
058
アニマル屋台村
OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

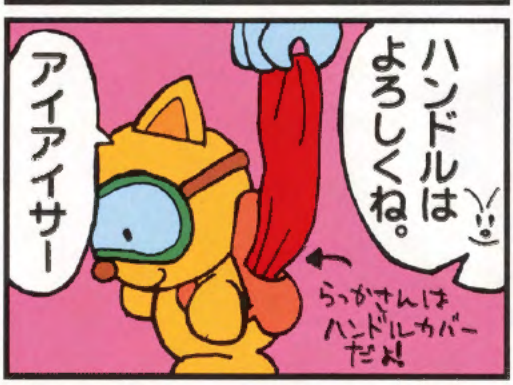
動物たちの小道具もバッグン！おいしいものがいっぱいの屋台村です。
●サイズ約16cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

PEANUTS CLUB

PEEE-NUTSくん VOL.3 さんさんらっかさん 熱血営業マン







060 仔りすのLILY（リリー）

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

リアル＆ファンシーなしあがりは世代を超えた人気です。あきのこない洗練されたデザインが自慢です。
●サイズ約16cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

062 HOT DOGS（ホットドッグス）

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

誰からも好まれる犬のヌイグルミです。高級ボンネル使用でリフトでリアルなしあがりです。●サイズ約20cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1994

061 熊八くん

OP価格 30,000円●3アイテム●100個入

ぷっくりととびだしたおなかが、とってもかわいい熊のヌイグルミです。●サイズ約22cm ©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1996

063 赤ちゃんあらいぐまチャッピー

OP価格 30,000円●5アイテム●100個入

ボリュームたっぷり、好評のあらいぐまです。安定したインカムが期できます。●サイズ高さ約12cm・全長約30cm
©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1995

アクセスすれば必ず得する景品情報満載
ウィークリープライズニュース
P.F.N PEANUTS CLUB FAX NET WORK
FAXナンバー
06-789-6000
にアクセスして下さい。

企画・製造 発売元 PEANUTS CLUB 株式会社 ピーナッツクラブ
本社 〒577 大阪府東大阪市御厨南2-1-33 TEL06(789)1133 FAX06-789-2226
景品を通して、さまざまな楽しみを提供していきたい、それがピーナッツクラブの姿勢です。そのためにもヌイグルミは勿論のこと、新しい切り口の景品も開発していきます。
東京支社 〒108 東京都港区高輪2-21-38 大野高輪ビル TEL03-3444-2177代 FAX03-3444-2181

お申し込みは今スグ フリーダイヤルかFAXで 0120-23-2465
(振込先)住友銀行東大阪支店 当座297924 受付時間 AM 9:30~PM 5:30 FAXは24時間受付
※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。

ご注文はフリーダイヤルをご利用下さい

0120-030-905

メキシコ

他商品も多数取り扱っております。

雑貨、キーホルダー、時計、装飾品、空カプセル

上記フリーダイヤルでカタログをご請求下さい。

▲ローズガーデン @180円　▲バスフォーム @200円

▲ラッキーバッグ 100コ入 18,800円

新発売 キーチェーンプライズ機の**決定版**

OP価格20,000円未満

新商品

▲メモリアルセット 100コ入
フォトアルバム&ダイアリー

M's	リング（クリスタルケース入り）	20アイテム	@300円
M's	イヤリング	10アイテム	@200円
M's	ピアス	10アイテム	@200円
M's	ブローチ	15アイテム	@220円
M's	パールネックレス	10アイテム	@280円

▲エクセレントピアス @180円
かわいい フルーツケース入

ゴジラ

© 東宝・東宝映画・ウィルビイ

ゴジラシリーズは すべて @130円

ゆらゆらゴジラ
5色スプリング付

75φ対応

ゴジラ1
5アイテムチェーン付

ゴジラ2
5色チェーン付

新商品

▲キングオブザロード
40コ入 19,200円

75φ メキシコ オリジナル景品セット

お買い得　色々入ったセットが面白い　安心

●	徳用セット（75φハードカプセル、消費税、送料すべて込）	100コ	15,000円
●	高級セット（75φハードカプセル、消費税、送料すべて込）	100コ	20,000円
●	超お買い得セット（75φハードカプセル込、消費税、送料は別）	100コ	6,000円
●	A 大人向き（カプセル、消費税、送料は別）	100コ	15,000円
● 景品セット	B 学生向き（カプセル、消費税、送料は別）	100コ	12,000円
●	C 子供向き（カプセル、消費税、送料は別）	100コ	8,000円

ご存じですか

カプセル詰め手数料はいくつでも無料です

3万円以上お買い上げの場合は送料無料です

メキシコ

カプセルも各種類、各サイズ、ソフト又はハードと
色々取りそろえております。お問い合わせ下さい。

定番セット
ラブリーバスケット3

内容、価格、◎
激安ラブリーバスケット

スイートランド対応
お菓子本舗セット

カラフルアソート多数
ウォッチ30

12アイテム 120コ単位
セクシーガールズキーホルダー

好評発売中
ウォーターワールドキーホルダー1

好評発売中
ウォーターワールドキーホルダー2

好評発売中 要納期
テディベアワールド

新商品

海、山、コンサートに
クリスタルライト

新商品

縦75mm×厚さ9mm×横135mm
国盗りゲーム

プレゼントに最高
フルーツケースリング

新商品

安い
ヒコーキ

新商品

思わず唾がでる
とってもオイシイキーホルダー

新商品

きれいな色が揃いました
Cバンダナ

60mm×90mm
トランプ

8アイテム
パロディキーバックス

3アイテム 箱入
キーホルダーザスペシャル

電池付き 4色
オイルステーションキートーチ

このコーナーの商品は数に限りがございます。

限定新商品コーナー

品切れの場合はご容赦下さいませ。

アイテム多数
ミニカーキーホルダー

超かわいいアイテム
忍者くんキーホルダー

ご存じですか？
●製造物責任法に基づきメキシコ取扱い全商品はＰＬ保険に加入しております。

IMPORTER&WHOLESALER
輸入雑貨卸売商社　株式会社　メキシコ
TEL.0273-63-9000
FAX.0273-63-3231（24時間受付中）
〒370／群馬県高崎市小八木町2038-3

振込先　第一勧業銀行　高崎支店　当座　0109028　株式会社メキシコ
高崎信用金庫　南支店　普通　0142722　株式会社メキシコ

※お振込の際、商品申し込み者名義でお振込下さい

PIRATES LINE

パイレーツライン

NEW

"ビデオ画面採用のコミカルスロット登場"

スーパーリーチ機能・メダル貸機能搭載

●幅:650mm/奥行き:680mm/高さ:1,640mm●重さ:90kg

※改良のため予告なくデザイン及び、仕様を変更する場合があります。

Dynamite Shot 8

ダイナマイトショット エイト

白熱のリーチアクション!

CR機の決定版が

シリーズに登場!

●幅:700mm/奥行き:500mm/高さ:1,540mm(看板含む)

●メダル・100円2WAY方式、5¢の使用可

●100円60カウント1メダル5カウントの持ち時間制・標準プレイ料金

DINAMITE SHOT 7

NEW

ダイナマイトショット7

人気のCRミスパチプロ新登場!!

エキサイティングな確率変動付き

●幅:700mm/奥行き:500mm/高さ:1,540mm(看板含む)

●メダル・100円2WAY方式、5¢の使用可

●100円60カウント1メダル5カウントの持ち時間制・標準プレイ料金

ダイナマイトショットスペシャル Dynamite Shot SPECIAL 2

ダイナマイトショット スペシャル ツー

大人気の"黄門ちゃまII"がダイナマイトに登場!!

●幅:700mm/奥行き:500mm/高さ:1,540mm(看板含む)

●メダル・100円2WAY方式、5¢の使用可

●100円60カウント1メダル5カウントの持ち時間制・標準プレイ料金

KATO APSEL ROCKET

カプセルロケット

ほしい景品ねらいうち

当たってワクワク!

狙ってドキドキ!

●幅:625mm/奥行き:1,135mm/高さ:2,450mm

●重さ:150kg●消費電力/最大300W、通常ゲーム時150W●カプセル容量/20個+プレイフィールド18個

●100円2ゲーム・標準プレイ料金

魔王来たりて これを叩(サタン)(う)つ。

ポカポカ・サタン

モニターを叩く！

ニューコンセプト登場、

スコアアップで

最終ステージを

めざせ!!

- 幅：1,280㎜/奥行き：1,300㎜ /高さ：1,860㎜（分割可能）
- 重量：200kg
- 消費電力：380W
- 標準1人プレイ：100円
  2人プレイ：200円

PAT.P

『喜び』のレジャーシステムを創造する——
株式会社 カトウ製作所
本社工場／東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号
〒157 ☎(03)3307-1221(代) FAX(03)3307-1244

SHOKEN

マッスルジャンボスロット

MUSCLES JUMBO SLOT

近日発売予定

先行優先予約受付中

ジャングルのリズムに任せ、超ジャンボなマッスル達がファイトする!!

♀遊び方♂

★コインを投入し、スタートボタンを押すとリールが回転します。

◆お目当ての絵柄を狙い、各ストップボタンにてリールを止めて下さい。

▲各部が一致しキャラクターの全身が完成すると、景品が払い出されます。

●Dr.ブー(JUMBO CHANCE)が出たらもう1ゲームプレイ出来ます。
(1ゲーム1回限り)

仕様
■サイズ:H1,925×W580×D650mm
■重　量:85kg
■消費電力:160W

※景品展示棚はオプションです。

SHOKEN 昭和技研工業有限会社
本社
〒365 埼玉県鴻巣市宮地1-1-7 TEL0485(43)4341(代) FAX0485(43)4344
テクノセンター・販売
〒365 埼玉県鴻巣市神明3-4-1 TEL0485(97)2931(代) FAX0485(97)2930

SHOKEN

メガゾーン

SHOKEN MEGA ZONE

一度踏み込むと抜けられない

ウワサのマシン 大接近!!

メガゾーンの遊び方

- コイン又はメダルを投入し、ボールを打ち上げて下さい。
- ボールが通過した所の番号と、上部ピンゴの同じ番号が点灯します。
- 縦、横、ナナメ、いずれかが並ぶとメダルが払い出されます。
- 横一列でメダル10枚、縦一列でメダル15枚、ナナメ一列でメダル30枚。
- ボールがボーナスの入賞穴を通過すると、ボーナスポイントが加算されます。
- ピンゴのナナメが完成すると、ボーナスポイント分メダルが加算され払い出されます。

寸法:高さ1600mm(看板除く) 巾700mm 奥行507mm
AC100V 50/60Hz 150W
看板寸法:高さ150mm 巾600mm

フラッシュボール

SHOKEN FLASH BALL

スロットで回るの快感!!
ピンゴで揃う!
パチンコで光る!

遊び方もフラッシュ

①コインを投入してボールを打ちます。
②穴に入った所の番号がピンゴに点灯します。
③タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに揃うと景品の払い出し。
④「フラッシュ」の入賞口に入るとスロットが回転し、止まった所の番号が点灯します。
⑤スロットが停止し、「フラッシュ坊や」が出るとボールが1つ追加されます。

仕様
■サイズ:H1,800×W700×□580mm
■重量:95kg
■消費電力:135W
■外部電源:〒81-16383

スペースドラゴン

盤面交換可能

SPACE DRAGON

トラッドなデザイン、
歯切れの良いステレオ
サウンドで若者や
女性客を獲得!!

☆遊び方☆

■コインまたはメダルを投入すると、スコアが表示されます。
■玉を発射しポケットに入ると、スコアが上がります。はずれると、スコアは少しずつ下がります。
■満点でスーパーロットが回り、止まった数字が同一数字の場合「大当り」、それ以外の数字の場合「小当り」で、それぞれメダルが払い出されます。

仕様
■サイズ:H1,750×W700×□520mm
重量:75kg
消費電力:165W

SHOKEN 昭和技研工業有限会社
本社
〒365 埼玉県鴻巣市宮地1-1-7 TEL0485(43)4341(代) FAX0485(43)4344
テクノセンター・販売
〒365 埼玉県鴻巣市神明3-4-1 TEL0485(97)2931(代) FAX0485(97)2930

ロボット発電所

特徴

1. 業界初のロボット筐体使用により、アイキャッチ効果抜群
2. 挨拶ロボットとしての使用可（頭部を左右に振りながらのアクション＋音声）
3. ゲーム内容の変更可
4. コンパクトサイズでスペースへの配置が可能

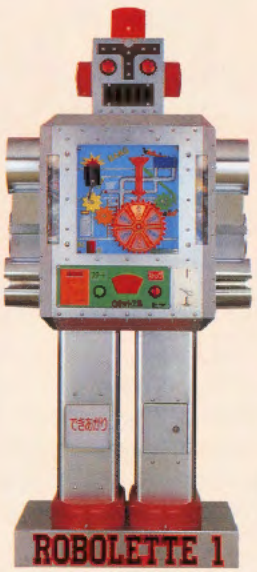
SPEC

- 電源電圧 AC100V50/60HZ
- 消費電力 95W
- 外形寸法 H1550 W 680 D450(m/m)
- 重量 54Kg
- 景品容量 75⌀ 50 個
- 金庫容量 100 円硬貨 2,500 枚以内

用途様々！ロボレットシリーズ勢揃い

ROBOLETTE 1

ロボレット ワン



シルバーロボット

ロボット工場

H 1550
W 680
D 450
(m/m)

H 1580
W 670
D 450
(m/m)
JAMMA規格仕様

ロボットビデオ筐体

ホロホロ トレメンドス

100⌀ 75⌀対応

H 1620 W 630
D 600 (m/m)

ダンシング ルーレット

100⌀ 75⌀対応

H 1620 W 630
D 600 (m/m)

驚異のコイン管理システム

まねき猫

- 現在の売上状況がリアルタイムで閲覧。
- 機種ごとの売上状況をグラフ表示出来る。
- コインメーターとコンピュータのカウンターが連動。
- 各ゲームコーナーの売上状況をグラフで表示。

人を呼び、人を集めるプロデュース・システム。

市場調査 ▶ 企画・提案 ▶ 立案・計画 ▶ 設計・施工 ▶ 機械選定 ▶ 運営・管理

調査・企画・設計・施工から運営管理、コンサルティングまで。北日本通信工業は、アミューズメントスペースづくりの専門家集団です。

最新中古機

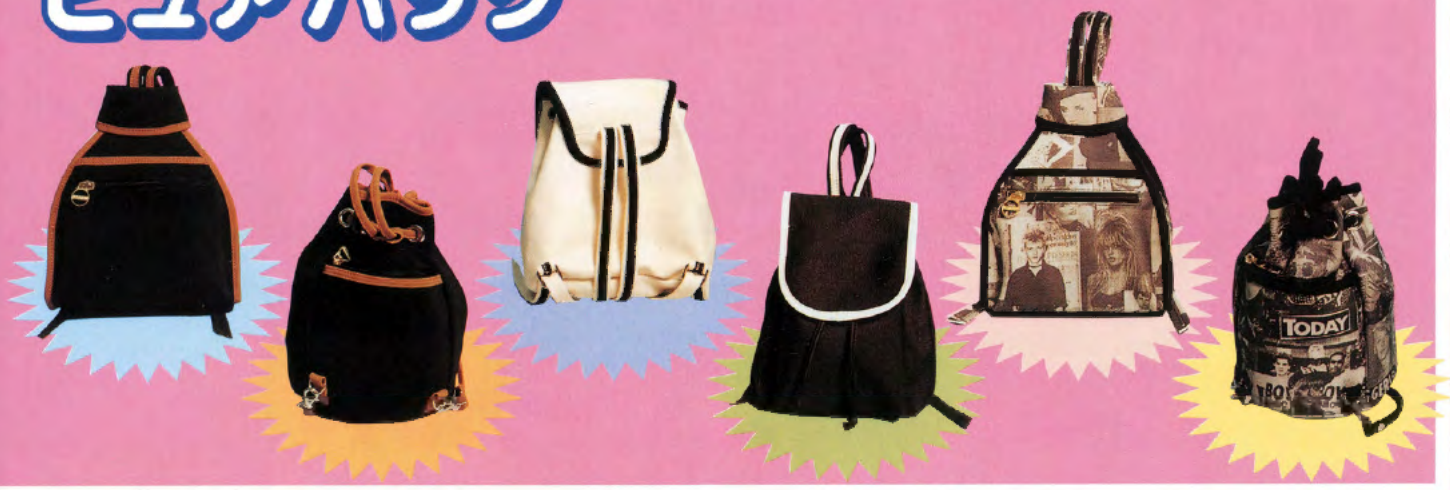
売ります！買います！

ゲーム機のことなら、なんでも北日本通信工業へお問い合わせください!!

発売元 北日本通信工業（株）
本社 〒962 福島県須賀川市横山町81 TEL 0248-75-2877 FAX 0248-75-2686
営業本部 TEL 0248-72-9151 FAX 0248-72-9152

ピュアバッグ

3色60個入　SIZE：180～200mm



思わずニッコリ 浦山のバラエティグッズ

SIZE：80～150mm

ネイチャーコレクション　20種 100個入

R/Cピックアップトラック

3色48個入　パッケージSIZE：132×180×100mm
）製造元／(株)ニッコー

UFOキャッチャー ハッピーベル等に対応

景品には価格の点で"絶対に不可能"とされていた[ラジオコントロールカー]が、世界中に圧倒的なシェアをもつ(株)ニッコーの技術陣により開発に成功しました!!

クレヨンベア

4色80個入
SIZE：約20cm

販売元　浦山商事(株)
VERNO CO.,LTD.
DESIGNED BY VERNO CO.,LTD.

マーメイドセット　100個入

プライズマシン対応商品

- 人形セット (100個入/50個入)
- アクセサリーセット (200個入)
- キーホルダーセット各種 (100個入)
- デジタルセット (100個入)
- ジャンボツインセット (100個入)
- 75φカプセル各種 (150個入)
- 46φカプセル各種 (300個入)
- ミニカーM-1 (100個入)

ハンドリュック

4色60個入　SIZE：最小180～最大400mm

■当社のぬいぐるみは全品、自社にて「検針作業」を行って出荷しております。

※価格表示のない景品のOP価格は@￥500未満です。

クリエイティブにゲーム景品の世界を拓く...
浦山商事株式会社
〒133　東京都江戸川区北小岩4-20-15
TEL. 03-3658-1236(代)
FAX. 03-3650-8380

新シリーズ

リアルパチスロ

搭載機種例
ニューパルサー

よりリアルに
よりスリリングに

魔女のサービスゲームが
なんと最高5回まで

- 配当率設定65%～100%まで6段階
- メダル100円の2ウェイ
  100円玉投入での点数切換可
- オートベット機能
- プール表示点数999点
- 各種払出機能内蔵
- 各種オプション豊富です

記念メダル、ミニアップ型

アップライト メダルタイプ

外部トランス使用(200VA)
アップライト型寸法
W505×H1600×D385　重量約65kg
ミニアップライト型寸法
W505×H1400×D380　重量約55kg

盤面交換可能

OP価格 198,000円より各種

■製造・発売元
遊びのメカ　有限会社 清水企画
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL.0265-79-8623　FAX.0265-79-5044

■振込先■
伊那信用金庫いほく支店
普524250

当り球が出て来ます

リアルパチンコ RPH

搭載機種例
CR黄門ちゃま2

D560×H1540×W400

遊び方

- ☞100円、メダルを投入すると球がでて来ます。（球数はDIPSWで切り替え可）
- ☞入賞した場所に応じて5、10、15球出ます。
- ☞球受皿が満タンになって溢れた球はプールスコアーに加算され設定点でメダルが出ます。（DIPSWで切り替え可）
- ☞打球ミスの球はプールスコアーに加算します。

平和盤面例

今月の新盤面	○CR黄門ちゃま2
CRマーチ	○CRダンク
CRサイコロン	○CRスーパダンク
花伝説	○CR竜神
恐竜王国	○CRどんぶらこ
横綱伝説	○CRミスパチプロ
	○その他多数 お問合せ下さい。

盤面交換よりどりみどり、しかもカセット感覚で交換可

第2弾 RP2

搭載例
CRナスカ枠 フィーバーワンGP

W560×H1800×D500

CRナスカ盤面例

- CRフィーバーワンGP
- CRフィーバービーチ
- CRフィーバーギンガ
- CRフィーバーネプチューン
- CRフィーバーマッスルGP

◎連チャン機対応
（内部保留玉4000ケ可）

◎玉上げ機追加取付可能
（玉の高速補充が出来ます）

盤面はそのつど価格が変動します。
お問合せ下さい。

実用新案申請中

■製造・発売元
遊びのメカ 有限会社 **清水企画**
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273−1
TEL.0265−79−8623 FAX.0265−79−5044

■振込先■
伊那信用金庫いほく支店
普524250

PRO HUNTER DX2

プロハンターDX2 TWO

パチプロ養成マシン!

ホールのデータロボと同じ機能が
プロハンターDX2には搭載してあります。

特徴

- メダルIN、メダルOUTは各ロケーションのメダル単価に合わせて、DIPスイッチで調整可能!
- 本日の大当たり回数機能付
- スタート回数表示機能付
- 盤面の内容は 平和、三共、西陣、三洋、ニューギンの中から台湾バージョン、CR機、権利物、一般機まで30機種以上
- DIPスイッチで軍艦マーチのデモサウンド付

※その他の機能又は特徴は、下記の販売店までお問い合わせ下さい。

写真のモデルはCR黄門ちゃま2

特許出願中
弾球遊技機の変動入賞装置　No.特願平7-149481
仕様：消費電力・AC24V 100W以下
1782(H)×670(W)×535(D)mm　外部電源仕様

※本仕様は予告なく変更することがあります。

PRO HUNTER KIWAME

極

養成マシン第2弾!

プロハンターを選ぶ理由が
更に増えた!

特徴

- プロハンターDX2の機能に更にプラス
- バックアップ機能付
  昨日の配当枚数は電源を切っても次の日にもちこせます(DIP、ON・OFF)
- パチプロ養成マシン!
  ホールのデータロボと同じ機能がプロハンター"極"にも搭載してあります。
- 100円の現金売上げUPにプロハンター"極"の秘密が…!?

写真のモデルはCR花満開

特許出願中
弾球遊技機の変動入賞装置　No.特願平7-149481
仕様：消費電力・AC24V 100W以下
1782(H)×670(W)×535(D)mm　外部電源仕様

※本仕様は予告なく変更することがあります。

今月の新台

CRブンブンラリーSP(西陣)

プロのコメント

西陣といえばユニークなリーチアクションでいつも楽しませてくれるが、今回も期待を裏切らない演出をしてくれる。各絵柄には、バイク・ホバークラフトなど15種類のマシンを採用。リーチ時にはその絵柄のマシンがレースに参加し、見事1着でゴールインすると大当たりが発生する。又、スーパーリーチ時には池や丸太といった障害物が現われるなど見ごたえは充分。気になる確率は甘くギャンブル度はやや低めなので、初心者も安心して楽しめる。(設定カギ付)

今月の新台 お薦め

この機種はデビュー以来数カ月経つが、今だにホールから外れない。超人気を誇る貴重な台である。特徴は多彩で変則的なリーチにあり、リーチアクションは全4パターン。中でも3つのドラムが揃って回る大回転リーチは最も信頼度・興奮度ともにNo.1。確変突入率は33.3%とギャンブル性は高くなっている。大ヒットはいうまでもなく、パチンコを知っている人は必ず打つ台である。

プロのコメント

CRくだもの畑(サミー工業)

●特製オプションも御用意

■各種クギ師セット　●ハンマーA(真鍮製)　●ハンマーB(ステンレス製高級ハンマー)　●ゲージ棒　●釘調整ドライバー

■盤面清掃グッズ　●ペン型ナイス棒　●盤面クリーナースプレー　●盤面清掃ブラシ

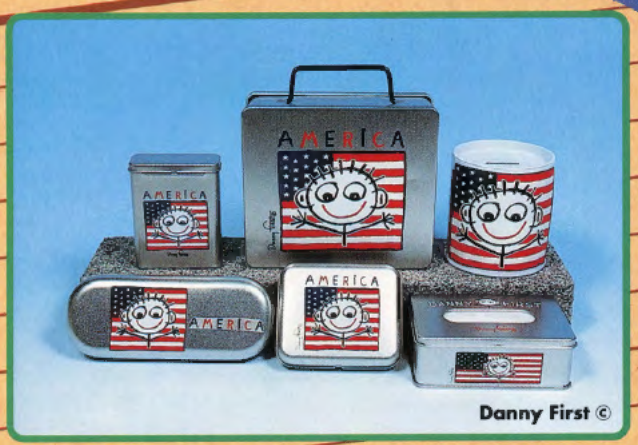
■総販売元

sunmuse
株式会社 サン・ミューズ
〒134 東京都江戸川区東葛西6-1-4
セントラルアベニュー401
TEL 03-5674-2662㈹ FAX 03-5674-2660

■製造開発元

PRO TOPRO
有限会社 東プロ
〒353 埼玉県志木市幸町1-6-10
TEL 048-476-6592
FAX 048-476-6593

大小いろんな大きさがあるから
使い方はいろいろあるの。
アイデア勝負!!
してネ



※CANSETに新しくダニーファーストが仲間入り!!
若い層を中心におすすめのデザインです!

6種
96個入

ダニーファースト CAN SET

OP価格 ¥30,000

※大人気バドワイザーCANSETもNEWアイテムが
仲間入り! ちょっと大人のアイテム・・・だよね?

6種
120個入

バドワイザー CAN SET

OP価格 ¥28,000

※シンプルなデザインからにぎやかなものまで。バラエティ豊か
に勢揃い。子供から大人まで幅広く使えるからうれしいな。

8種
96個入

マクドナルド CAN SET

OP価格 ¥30,000

※コインバンクにキャニスター。フリーケースにカンバンク。
このアイテムの豊富さはもう揃えるしかない!!

6種
96個入

バヤリース CAN SET

OP価格 ¥28,000

AMUSEMENT TECHNOLOGY
株式会社 アムテック
〒110 東京都台東区東上野4-8-9 加納ビル1F
販売特約店 株式会社 ビー アンド エフ TEL03-3427-1239
TEL 03-3847-2201
FAX 03-3847-2204
振込先
あさひ銀行
上野支店
普通1014271

すっきりドライ、マルカのプライズ!

元祖駄菓子屋セット

おかしのアソートといったら、これ!

4,300個
OP価格 ¥30,000

●内容は随時改良しグレードアップしていきます。

© '76, '84, '88, '89, '90, '92, '96 SANRIO CO., LTD.

サンリオまんぷくセット

サイズを揃えて使い勝手を向上させました。
引っかかり激減で手間いらず!

2,200個
OP価格 ¥30,000

味覚糖シゲキックスセット

袋入りキャンディたっぷり♥

UHA味覚糖

3,180個
OP価格 ¥28,800

発売元：森永製菓　販売元：マルカ ©NHK, ACC, MICO, CPS.

おまかせスクラッパーズキャンディセット

人気アニメのおいしいキャンディ!

12種 3,500個(700×5袋)
OP価格 ¥27,800

●内容は随時改良しグレードアップしていきます。

超高級駄菓子屋セット

1,000個 OP価格 ¥30,000

プー・ムー・スーのキャンディセット

©Marland　10kg OP価格 ¥13,800

キャンディーストアー

35種 2,200個〜2,300個 OP価格 ¥30,000

●内容は随時改良しグレードアップしていきます。

じゅんちゃん もぐもぐセット

3,300個 OP価格 ¥22,800

味覚糖キャンディセット

10kg OP価格 ¥13,800

●内容は随時改良しグレードアップしていきます。

サンリオおいしいセット

1,266個
© '76, '79, '84, '86, '88, '89, '90, '93 SANRIO CO.,LTD. OP価格 ¥28,000

SNKクレーン「ネオミニ」おすすめプライズ

©1991 NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.

チキンラーメンカプセル ひよこちゃン バージョンB

特価　220個 OP価格 ¥15,000

龍虎の拳 外伝 マスコット人形

©SNK 1995

特価　10種 200個 ¥15,000

サムライスピリッツ マスコット人形

©SNK 1996

10種 200個 ¥25,000

K-mic マルカ株式会社 アミューズメント部

本　　社　〒111 東京都台東区橋場1-2-1　TEL 03-3872-9767 FAX 03-3872-5051
福岡営業所　〒812 福岡市博多区博多駅南2-13-3　TEL 092-414-0320 FAX 092-413-2199

どんより梅雨を乗り切れ!

ベネトン・イブサンローラン・ケンゾー…有名ブランドのハンカチをば～んとアソート!!

ブランド ハンカチセット
6種 98枚 OP価格 ¥34,300

女の子に大人気のリアル&らぶりぃマグネット! ヘキサに最適です!

スモールワールド コレクション
いろいろアソート 100個 OP価格 ¥26,800

高級有田焼素材のハイセンスペンダント!
専用ケース入りであらゆるマシンに対応!!

ジョン・レノン ©The Estate of John Lennon

ジョン・レノン ペンダント
5種 85個 OP価格 ¥30,000

ジョンの代表作をプリント! 使い方はいろいろです! 専用ハードケース入り!

ジョン・レノン ©The Estate of John Lennon

ジョン・レノン ディッシュセット
5種 80個 OP価格 ¥30,000

NBAミニシュートバスケットボール
(4インチ)
5種 100個 OP価格 ¥33,000

NBAリストバンド
10チーム 100個 OP価格 ¥30,000

ミチコ・ロンドン スタイリッシュセット
7種 100個 OP価格 ¥30,000

ボックスサイズ120×120×25㎜ ©日本ユーテンシル株式会社

桂 由美 マンスリーフラワー
12種 96個 OP価格 ¥28,800

人気キャラ勢揃いのらぶりぃハンカチ
©'76,'87,'89,'92,'92,'92,'93,'96 SANRIO CO.,LTD.

サンリオ プチタオルセット
9種 90個 OP価格 ¥30,000

かわい～缶の中にはかわい～文房具がいっぱい♥
©'93,'95 SANRIO CO.,LTD.

バッドばつ丸 缶カンセット
4色 8種 150個 OP価格 ¥24,800

©'93,'95 SANRIO CO.,LTD.

バッドばつ丸 75φカプセル用セット
8種 136個 OP価格 ¥26,800

©'93,'95 SANRIO CO.,LTD.

バッドばつ丸 大型容器セット
9種 88個 OP価格 ¥26,800

謹告

'96年5月1日をもちまして K-mic 株式会社 ケイミックジャパンは
マルカ株式会社 と合併の運びとなりました。
K-mic はマルカのプライズブランドとなります。
つきましては、新たな環境において、皆様の御期待にそうよう、スタッフ一同
全力を尽くして参ります。今後共、どうぞ宜しくお願い致します。

Summer and Ocean

アクアタイム

100個入 OP価格 @500円未満です。
置時計にも/タオルハンガーにも/小物入れにも/おしゃれなバスクロック(60ケ)とタオル(40ケ)のセットです。 クレーン

サマーボーダーバッグ

90個入 OP価格 27,000円
トレンチバッグ・トートバッグ・ポーチのアソートです。今、ディスコで海で注目度No.1// クレーン

Key Stone COLLECTION Vol.2

メンズギアⅡ

100個入 OP価格 36,000円
大ヒット商品、メンズギアの第2弾。
アウトドアグッズの決定版です。 ヘキサ

スーパーモデルⅡ

80個入 OP価格 32,000円
人気の女性向けセット。スーパーモデルの第2弾。
(写真は第1弾のものです。アソート内容は変更されています。) ヘキサ

アクティブ

90個入 OP価格 36,000円
シティー派、ストリート派、どちらのタイプも
大満足のメンズコレクション。 ヘキサ

香水(パルファム)

80個入 OP価格 @500円未満です。
フランス、イタリアでも人気の高いブランドの
高級品を15種類以上集めました。 ヘキサ

ハイインカムコーディネーター
B&F
株式会社 ビー アンド エフ
〒156 東京都世田谷区船橋1−13−19
アミューズメント事業部 TEL 03-3427-1239 FAX 03-3427-9400 / カラオケ事業部 TEL 03-3427-0766 FAX 03-3427-7400

Key Stone [キーストーン]：企画・製造
株式会社ブルーム BLOOM

Mini Soap Sellection

パステル・ラブ

72個入 OP価格 18,000円

フィックルバルベアー

96個入 OP価格 19,000円

フルーツBOX

72個入 OP価格 18,000円

アニマルストーリー

120個入 OP価格 18,000円

サンリオプチタオルセット

90個入 OP価格 30,000円(BOX入り)
かわいいサンリオキャラでインカムUP!

クレーン 75㌢ 円筒

BIGおすわりジャングル

100個入 OP価格 30,000円
かなり大きめ、おちゃめなポーズがたまりません。

クレーン

チョロQアソートセット

72個入 OP価格 25,200円
誰もが知っているチェロQのセットです。

ヘキサ 46㌢

このパッケージングでお届けします。 ▶

M・Cギャザリング

96個入 OP価格 27,000円
世界のモーターサイクルが大集合!!

クレーン

ハイインカムコーディネーター
B&F
株式会社 ビー アンド エフ
〒156 東京都世田谷区船橋1−13−19
アミューズメント事業部 TEL 03-3427-1239 FAX 03-3427-9400/カラオケ事業部 TEL 03-3427-0766 FAX 03-3427-7400

販売特約店 株式会社 アムテック
TEL 03-3847-2201

豊富な商品群でどんなニーズにも対応。

ピヨピヨコーディロイ

5種100個　OP価格30,000円　18Cm

サンリオ©
©1969, 1994 SANRIO CO.,LTD.
TOKYO JAPAN©
© '79、'94 SANRIO TOKYO, JAPAN©
© '89、'93 SANRIO©
© '76、'93 SANRIO©

サンリオバッグセット

8種80個　OP価格30,000円　15~18Cm

NEW コルクボーダー ZOO マスコット

150個入　OP価格30,000円

ホルダーペンギン

120個入　OP価格36 .000円

マリンレザーセット

100個入　OP価格 30,000円

スケボーダンサーホルダー

100個入　OP価格 25,000円

シルバー5連セット

100個入　OP価格 33,000円

懐中時計入り高級クォーツ

とってもハイソな高級ウォッチのアソートで流行の懐中時計もセット。

ポロEDMONTONセット

60個セット

お洒落なあなたにぴったりです…

テールクォーツ時計

50or100個セット

プライズの定番アイテム。

※掲載商品は全てOP価格@500円未満です。

●当社の製品はPL法対策保険加入済です。

株式会社 森山商会
〒340 埼玉県八潮市八潮4-28-4
TEL:0489-97-6785 FAX:0489-98 6717

持続性のない筐体はイラナイ!!

好評発売中

新登場

FEVER SPECIAL
フィーバースペシャルシリーズⅢ

盤面交換OK

不正防止用
開閉レバー装着

写真はCR撃墜王
（メダルタイプ）

●サイズW630×D450×H1700mm
●重量60kg　●外部電源使用AC100V
●消費電力70W1.2A

今日からコーナーの改革が始まる

ベクトラ8

インカム30%アップ確実！

搭載ソフトは
アセットです。

100円・メダルIN／メダルOUT
2WAYタイプだからおもしろい!!

●サイズW650×D850×H1200mm
●25吋モニター
●メダルホッパー収納25セント1500枚

パチンコ新搭載機ニュース

- 黄門ちゃまⅡ
- フィーバーネプチューン
- フィーバークイーン
- 球界王
- 綱取物語
- CR黄門ちゃまⅡ
- CRスーパーダンク
- CR撃墜王
- CRFビーチ
- CR サイころん

その他の機種も搭載できます。
お問い合わせ下さい。

新製品のご案内

ファッションカプセルの発売を致しております。
サイズも色々と取揃えてございます。

高インカムを
上げるなら…
（例）10台設置の場合
1 エルドラド　4 黄金碑
2 アセット　5 花吹雪
3 ツインズジョーカー　6 その他

8ライン、マージャン、
ポーカー、花札
●基板の販売も致しております。
●メダルサイズは、貴店の使用
メダルに合わせます。

その他、何でも
ゲームディレクターにお任せ！

ベクトラシステムの
株式会社ミラノスコーポレーション
〒410静岡県沼津市大岡2764-4

TEL 0559-26-2329
FAX 0559-25-6704

<振込先>スガル銀行沼津セントラル支店（普）1103141

カップヌードルマグ(陶器製)

75個　OP価格￥36,000

ブラスキーホルダー海シリーズ

100個　OP価格￥30,000

海遊ノーズマグ(陶器製)

60個　OP価格￥27,000

叫ぶボール・フライングスクリーマー

96個　OP価格￥33,000

ぶた貯金箱(陶器製)

96個　OP価格￥31,680　11cm

ポロソックス(化粧箱入り)

120個　OP価格￥33,000　22cm

50'S缶セット

100個　OP価格￥28,000

シースルーウォッチ100

100個　OP価格￥49,500

1/2印は入数の半数の販売も致します。価格は半額プラス¥1000になります。

株式会社ビジョン
VISION CO., LTD.
〒639-21　奈良県北葛城郡新庄町新庄414-2
TEL 074569-6088　FAX 074569-6099

●セット内容は、変更になる場合がございます。予めご了承下さい。
価格表示のない商品はOP価格@500円未満の商品です。

VISION PRIZE INFORMATION

½印は入数の半数の販売も致します。価格は半額プラス¥1000になります。

ボトルシップ
120個　OP価格￥42,000　13cm

ボヘミアパヒュームボトル（チェコ製）
50個　OP価格￥25,000（ケース別売）

½

コーヒーメーキングカップ
120個　OP価格￥42,000　14cm

½

コカコーラビッグタンブラー（ケース入り）
96個　OP価格￥30,000　17cm

MCMタオル
100個　OP価格￥40,000　OPP袋入り

バドワイザータオル
100個（大50／小50）OP価格￥35,000　OPP袋入り

エアーフレッシャー（カーコロン）
100個　OP価格￥33,000　リング付

プリティピエロ
120個　OP価格￥30,000　19cm

ヤングエナメルバッグ
96個　OP価格￥20,000　カラー：ブラック、レッド（2色）

マウスカレンダー
96個　OP価格￥35,000

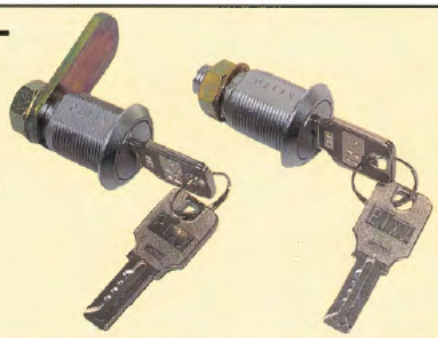
信頼のブランドオムロンリードSW

30φオムロンリードSW

**パネルの下穴30φmmで、
4段階で止まり、イタズラが
出来ないほど固く止められます。**

鍵の専門商社からの本物の防犯対策

PX20キー



PX20キー（17.4mmのショートキーとして使う時）

◎美和の電子ロック（セガタイプ）100%の互換性（サイズ首下22mm軸寸法10mm）
◎セガ社製品と八万ロックショートタイプのゲーム機、八万タイプのロングキーを使ったゲーム機3種類の長さやベロ軸の異なるキーの管理に最適です。
◎オスキーの複製が、出来ない。（この事が一番重要）
◎キーは使い易い表裏のないリバーシブルタイプです。
◎間違いのない、止め番号のマスターキーをご注文下さい。

ラビットロックキー

PXのショートキー

取付サイズ：17.4mm

EXキー

取付サイズ：17.4mm

GSKA101キーSW

取付サイズ：20mm

GSK7角キーSW

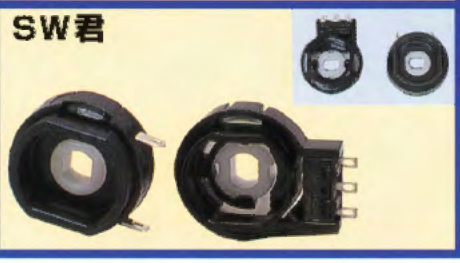
取付サイズ：17.4mm

丸キー

サンロックキー

取付サイズ：17.4mm

SW君



各種ベロ（普通のキー17.4mmでセガ対応ベロ）

SHIBA SHOJI CO., LTD.
655-12 YAMANOVOCHO KASHIHARA CITY NARA AREA JAPAN.
TEL 0744 2-5-4009
FAX 0744 2-2-8946

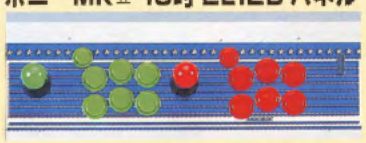
SHIBA 改造パネル

各機種別に、2L12B・2L8B・対戦用1L7B・ポーカー・
フルーツ・麻雀・花札AR・花札CRと全て取り揃えてあります。
（パネルの注文は、番号とゲーム名で御注文下さい。）

1 ポニーMKⅢ 26吋 2L12B パネル

サイズ：558×178×6mm

2 ポニーMKⅡ 18吋 2L12B パネル



サイズ：487×178×6mm

3 ポニーMKⅡ28吋用麻雀パネル
ステンレス

サイズ：598 ×145mm

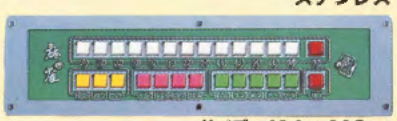
4 ネオ 29吋用麻雀パネル
ステンレス

サイズ：640 ×160mm

5 キャンディ 25吋、26吋 2L12B パネル
ステンレス

サイズ：495×123mm　取付穴：460×102mm

6 キャンディ18吋用麻雀パネル
ステンレス



サイズ：414 × 110mm

7 S-25吋フルーツパネル
ステンレス

サイズ：500×110mm　取付穴：480×90mm

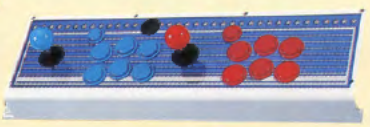
8 アストロ29吋用ポーカーパネル
ステンレス

サイズ：632×129mm

9 エアロ 26吋対戦用1L6Bパネル
ステンレス

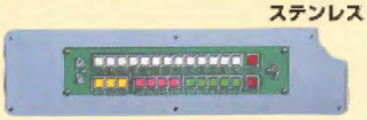
サイズ：495×123mm　取付穴：480 × 110mm

10 シティー18吋 2L12B パネル



サイズ：510×147×52mm

11 セイシェル用麻雀パネル
ステンレス

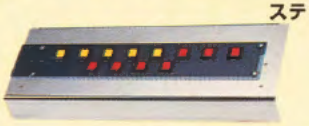


サイズ：557×142mm

12 コンソレッド 26吋 2L12B パネル
ステンレス

サイズ：505×124×46mm

13 コンソレッド18吋用ポーカーパネル
ステンレス



サイズ：374×124×46mm

14 SC-19吋用フルーツパネル
ステンレス

サイズ：440×94×39mm

15 ミニアップ用 2L12Bパネル（白）

サイズ：396×132×56mm

16 10吋用 改造パネル（花六）
ステンレス

サイズ：640×160mm

17 エアロパネル 回り化粧板
ステンレス

サイズ：562×210×10mm

18 18吋テーブル用 ポーカーパネル（白）

サイズ：360×64×45mm　取付穴：320×167.5mm

ゲーム機は捨てれば粗大ゴミになります。芝の安いパーツを使って再生、いつまでも大事にお使い下さい。
手に入らないパネルの別注製造を、お安く承わって居りますご注文下さい。一枚なら5,000円アップ、
五枚以上なら3,000円アップ、十枚で2,000円アップ、二十枚で1,000円アップが目安です。

有限会社 芝 商事
〒634 奈良県橿原市山之坊町655-12
［振込先］中京銀行桜井支店（当）320503
TEL 07442-5-4009 FAX 07442-2-8946
SHIBA SHOJI CO,.LTD.
655-12 YAMANOVOCHO KASHIHARA CiTY NARA AREA JAPAN

キーホルダーが右と左に回転する3段式。(PHOTO·4段式)

KEY HOLDER SHOOTER

キーホルダー　シューター

- 5人同時にシューティング可能
- 景品セットは簡単
- 陳列数が多く賑やか
- ペイアウト率調整可能

●弾貸機、台、標準装備
- 幅2,040mm×奥行2,200mm×高さ2,050mm
- 電源：AC100V-50/60Hz　91-53192

子供から大人まで大人気ゲーム

バッグンの楽しさで 新登場!!

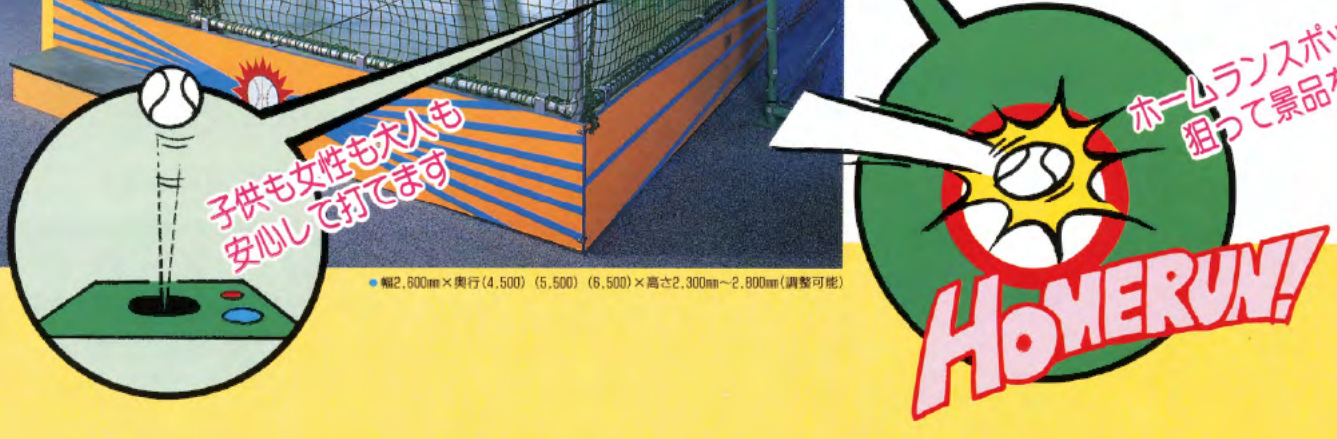
- 幅2,600mm×奥行(4,500)(5,500)(6,500)×高さ2,300mm～2,800mm(調整可能)

スポーツ感覚をみんなで楽しもう!!

TOSSBALL BATTING

トスボール　バッティング

- 約4秒おきに自動的にボールがとび出します。
- ゲームセンター、ボーリング場等に最適です。
- ホームランスポットに当たると設定得点により景品をペイアウト



おもしろさバツグン!!

人気は半永久的!!

右と左に移動する3段式。
景品はお菓子、カプセル等OK!!

LUCKY TARGET

ラッキー　ターゲット

- 8人同時にシューティング可能
- 景品セットは簡単
- 陳列数が多くて賑やか
- コンベアにて景品搬送
- ペイアウト率調整可能

●弾貸機、台、標準装備
●幅4,000㎜×奥行3,300㎜×高さ2,300㎜
●電源：AC100V-50/60Hz 〒91-53192

景品率は30%がベストです。
コルク弾が飛び出さず、回収が楽に出来ます。

紙テープを撃ちぬく面白さ

CARNIVAL TARGET

カーニバル　ターゲット

★4人同時にシューティング可能
★上下回転させる「マイ・レーン」方式
★プレイ中でも機械を止めずに景品補充OK
★景品自動搬送装置付ペイアウト率調整可能

●弾貸機、台、標準装備
●幅2,050㎜×奥行3,300㎜×高さ2,300㎜
●電源：AC100V-50/60Hz 〒91-53192

耐久性抜群!
定評あるコルク銃

プレイヤーを魅了する、本物さながらの重量感と射撃音。狙い撃ちもしやすく、スリリングなシューティングゲームを楽しめます。また、耐久性にも優れメンテナンスも軽微です。
〈3ヶ月間メーカー保証付〉
●実用新案出願中

※外観、仕様は改良のため予告なく変更する場合があります。

栗田技研株式会社
本社　〒500　岐阜市溝旗町2丁目13番地(栗田技研ビル1F)
TEL058-263-3037　FAX058-263-3038
工場　〒501-01　岐阜市鏡島72
TEL058-252-6290　FAX058-252-6725

栗田技研株式会社　西日本総代理店
㈱ クリタレジャー
〒672　姫路市飾磨区野田62の1
TEL0792-23-8609　FAX0792-23-5196

リュウが！モリガンが！
……夢の対決!!

©CAPCOM.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.

スーパーパズルファイターⅡX ㈱カプコン

やらないと分からない
この面白さ!!

©TECMO, LTD. 1996

闘姫伝承［エンジェル アイズ］ テクモ㈱

変身願望シミュレーション

©TAITO CORP. 1996

880(W)×1,775(D)×1,978(H)mm

シンデレラマジック ㈱タイトー

パッとり君 デラックス 定価 ¥42,000

傘ハウス 定価 ¥98,000

メダル機管理基板

MPMボード

実用新案出願中
（実願 平8-249）

メダル貸機の売上げ管理だけではメダルコーナーの増益は望めないばかりか、管理の上でも様々な問題が生じます。メダル貸機は両替機の様なもので、プレイされているのは各々のメダル機そのものです。メダル機個々のインカム及びペイアウトメダル数を常時把握することにより効果的な機種の入れ替えを行なうことができ、稼動率の高いメダルコーナーを実現できます。

MPMボードのすぐれた機能

- メダル機だけでなくプライズ機等にも対応可能。
- どんな機種でも取り付け可能なコンパクト設計。
- 簡単な作業で取り付けが可能。
- 集金時にテレビゲーム等と同様に各々のメダル機の売上げ（収益メダル数）が確認できます。
- 時計機能内蔵により設定した日数の損益状況を一目で確認できます。

業者価格 ¥13,800

株式会社 日本ビー・エム・シー
〒547 大阪市平野区長吉長原3-15-26 TEL.06-790-1368㈹ FAX.06-790-2925

ラリー・ポイント　株式会社 アイ・エム・エス

マリーンフィーバー
㈱ユニバース
660(W)×1,200(D)×1,420(H)㎜

75ø・100øカプセル対応
560(W)×525(D)×1,600(H)㎜

そろえてポン
㈱ユウピス

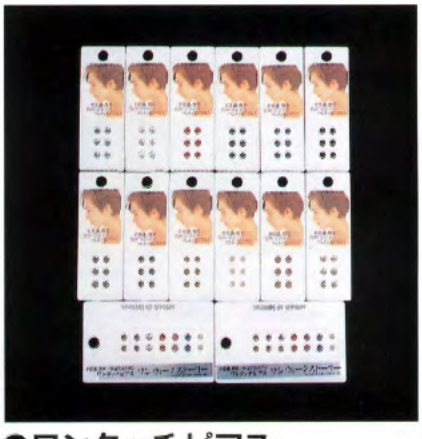
プライズ特販リスト

箱入 170×50×50㎜

●デラックス爪磨きセット
96個入 OP価格 ¥28,800

箱入 180×130×120㎜

●キャンピングライト
96個入 OP価格 ¥45,000



●ワンタッチピアス
12色アソート 150個 OP価格 ¥23,400

●ちっちゃくたって イタイワニー
2色(ピンク、グリーン) 72個入 OP価格 ¥35,000

●ペッタンワールド
12種アソート 72個入 OP価格 ¥21,600

●ベアーハンマー
96個入 OP価格 ¥32,000

バラ、少数の御注文ＯＫ（一部除く）。

価格表示のない景品は全てＯＰ価格＠500円未満です。
3万円以上の御注文は送料元払い。アソート内容が異なる場合がございます。

BUSINESS CENTER CO.,LTD.

ヘキサ　(箱)90×50×30㎜

① ミニライト ＠200円

(箱)120×70×35㎜

② AMラジオ ＠290円

(箱)60×115×30㎜

③ フラッシュカメラ ＠480円

④ キッチンタイマー ＠250円

⑤ ペンギンぬいぐるみ 3色アソート (大・小) ＠300円

(箱)130×65×40㎜　(箱)85×70×30㎜

⑥ 充電シェーバー ＠450円
⑦ 電池シェーバー ＠280円

ヘキサ　(箱)30×65×30㎜

⑧ クレージュ香水 ＠440円

75ø詰込み可能　75ø

⑨ ハンドタオル ＠90円

75ø詰込み可能　(箱)110×20×110㎜

⑩ ベネトンハンカチ 4種アソート ＠250円

(JAPANムーブ)　75ø　ヘキサ

⑪ オリジナルメタル腕時計

75ø　ヘキサ

⑫ メタルバンド腕時計 ＠490円

(JAPANムーブ)　75ø　ヘキサ

⑬ 皮バンド腕時計 ＠470円

(JAPANムーブ)　75ø　ヘキサ

⑭ 高級腕時計

(JAPANムーブ)　75ø　ヘキサ

⑮ 懐中時計

(JAPANムーブ)　ヘキサ

⑯ ミニクロック

75ø　ヘキサ

⑰ デジタルウォッチ各種 ＠110円

75ø詰込み可能　75ø

⑱ Tシャツ ＠260円

(単品可)　©1996 The Coca-Cola Company.　©HIROTA　55ø×90h

⑲ 缶貯金箱(小) ＠260円

(単品可)　©McDonald's Corporation　©1993 The Coca-Cola Company　©1995 Curtis Mgmt. Indpls. USA　85ø×90h

⑳ 缶貯金箱(大) ＠280円

(単品可)　©1996 The Coca-Cola Company　©HIROTA

㉑ フリーケース ＠280円

㉒ サングラス 12種アソート ＠200円

㉓ クラスメイトシリーズ

眠気ざましシール ＠150円 (75ø)
こめかみ、額に貼って眠気スッキリ!

ペン各種 ＠180円
商品サイズ 11.5ø×71㎜
パッケージサイズ 48×108㎜

さわやかリンゴ味 ＠200円 (75ø)
おなかのにおいを防ぎます。
食後に2、3粒、2~3回で爽やかトイレ!

スプレー各種 ＠280円
商品サイズ 25ø×100㎜
パッケージサイズ 95×155㎜

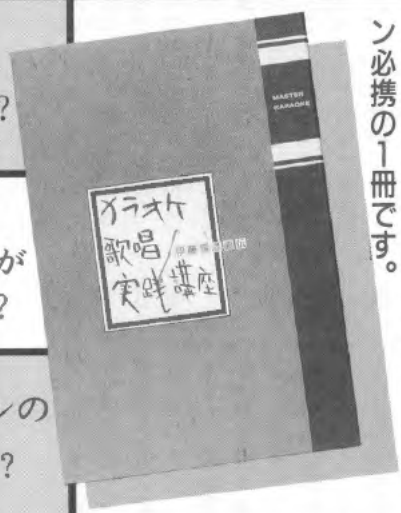
6月中旬　(JAPANムーブ)　75ø　ヘキサ

㉔ 腕時計各種 予約承り中

㈱ビジネスセンター
〒111　東京都台東区蔵前 3-13-12
TEL 03-3863-3021　FAX 03-3863-3028
〔振込先〕朝日信用金庫　浅草橋支店　(普) 000029

あなたの悩みにゼーンぶお答えします!

声量をつける方法は?	音程の変化を自在にこなすには?	自分の声質を知るには?	メリハリをつけたいのですが	こぶしやヴィブラートの箇所が分からないのですが	「ん」の正しい発声法とは?
鼻濁音を上手に出す方法は?	お年寄りの発声法って?			マイクを通すサ行・ハ行の発音とは?	「ものまね」から脱出したいのですが
かすれる声を直したい!	どうすれば上手く拍子がとれますか?			本番の日までの調整法とは?	ウラ声の出し方を教えて!
低い音域を強化したいのですが	ロングトーンの上達法って?			唱歌やフォークソングは演歌上達の障害となりますか?	カラオケ大会の採点の仕方って?
男性の女歌はマイナスですか?	「語りの部分」が上手くなりたい!	大会当日のウォーミングアップは?	演歌の「押し」と「引き」とは?	語尾のふらつきを直したいのですが?	ラ行の巻き舌発声法を教えて!
地声とウラ声を使い分けるには?	音域を伸ばすための発声法とは?	キーの高低の仕組みって?	声を前に出すときの息づかいは?	こぶしの使い方を教えて!	ノリを良くしたいのですが



本誌1988年11月号の第1回「歌唱の心得」から現在の質問編まで、全44項目を1冊の単行本にまとめたカラオケファン待望の歌唱教則本。さらなる上達を目指すカラオケファン必携の1冊です。

カラオケ歌唱実践講座

伊藤雪彦直伝

〈B5版・約100頁〉定価1,500円(税込)

これまで歌の教則本と言えばクラシックのためのものばかりで、演歌や歌謡曲にすぐ役立つものは全くありませんでした。本書は、私の長い間の研究と経験を生かしたカラオケ好きのあなたのための教則本です。この本があなたのカラオケライフに必ずや役立つことを祈ってやみません。

作曲家/伊藤雪彦

ご希望の方は全国書店、有名レコード店へお求めになるか当社宛へ現金書留(定価1,500円+送料390円)にてお送り下さい。

〒530 大阪市北区東天満2丁目10-19 マークベストビル
㈱コインジャーナル 月刊カラオケfan「カラオケ歌唱実践講座」係
☎06-354-9891

月刊カラオケfan/キングレコード
提携カラオケレッスンテープ

一週間でマスター出来る!
伊藤雪彦直伝
『カラオケ演歌上達法』

¥2,500(税込) +送料500円

●声の出し方、息の吸い方、吐き方、口の開け方等、歌う為の基礎を一週間でマスター出来る様わかりやすくレッスンしています。

開発部INTERVIEW

開発メーカーに聞く

テクモ㈱

沈黙を破る!!

「開発体制を強化し、『デッドオアアライブ』で格闘ゲーム市場に乱入!」

全部署が体質改善を実行、ビデオ開発部門ではポリゴン格闘ゲームに総力結集

昨年末、近年のゲームソフト市場の低迷や先行き不透明感から経営資源をオペレーション分野に集中させていく意向を明らかにしたテクモ㈱（本社・東京、柿原彬人社長）。現在、300～500坪クラス以上の大型店舗を首都圏及び中核都市の郊外に急ピッチで開拓し始めている。

しかし、これを完全にシフトした訳ではなく、表面下に於いて開発部の体制を慎重に整えつつあった。そして、この新生開発部が満を持して市場に投入するのが、「MODEL2」基板を採用した対戦格闘ビデオゲーム「デッドオアアライブ」である。この製品を見ると、同社の研究開発体制が決して眠っていた訳ではないことが一目瞭然となるだろう。

ポリゴン画像技術に対しても、既に3年程前から可能性を求めて研究を進めてきた、という同社の商品開発部・板垣伴信係長並びに販売部・藤田一巳氏にインタヴューする機会を得た。

―― 昨年末には、地方都市に新規ロケを開店し、ソフト開発よりはロケ運営に注力するというお話がありましたが、3Dポリゴンの新製品もいよいよ登場するようですね。社内的な体制や方針に変化があったのでしょうか？

藤田 いえ、そういう訳ではなく、現在、全部署的に体質改善を進めており、ロケ運営面の事業がまず最初に顕在化したということです。これからこそが、創業以来培ってきたAM施設運営ノウハウを活かせる時代と確信していますが、安定的経営基盤の確保のためには同部門の売上高を更に強化する必要があると考えました。そこで、首都圏や中核都市の郊外に照準を合わせ、300～500坪の規模で急ピッチで展開している最中なのです。

―― では、ソフト開発面に於いても今後、その結果が見られ始めると…。

藤田 はい。その第一弾ともいえる製品が3Dポリゴン対戦格闘ゲーム「デッドオアアライブ」です。

―― 「AOU96エキスポ」で拝見しましたが、やはりこれまでの御社製品とは一線を画していますね。現在、開発度は50%ということですが？

板垣 はい、社外的には50%としています。キャラクターがまだ服を着替えたがったりしていますので（笑）…。

―― この製品が、他の対戦格闘ゲームとは違うポイントというと？

板垣 ゲームシステムでいえば、〝駆け引き〟を重視した点です。格闘ゲームですから1秒1秒、駆け引きがないとお客さんも満足しません。この本質は「投」「極」「打」であると考え、それらを対戦の駆け引きに採用し、具体的には「極」の関節技を攻防のファクターに組み込んだのです。また、その際に重要となるのが「打撃」と「ガード」ですが、この部分を洗練させるため、〝ジャンケンの要素〟を盛り込みました。つまり、相手がガードしていたら投げるか、或いは関節技をかければ良い。また、打撃をしようとしたらガードするか、掴んで関節技をかければ良い。更に、投げてこようとしたら打撃すれば良い、という具合です。

―― 打撃は投げ技に勝ち、投げ技は掴みに勝つ。また、掴みは打撃に勝つという連鎖関係が成り立っており、相

商品開発部係長　板垣伴信氏

販売部　藤田一巳氏

手の動作に対して有効なパターンで展開できる訳ですね。

板垣　そうです。しかし、最初に我々が机上で設定を行なった時、社内にも「本当にそうなるのか?」という疑問視の声がありました。それでも、既存の格闘ゲームでの〝強いプレイヤーが必ず勝ち、逆転の要素はない〟という問題点を踏まえた意味合いからも、このシステムを導入する必要性を感じました。と同時に、リングの周りにダメージが激しくなるデンジャーゾーンを設けることで、相手を端側に誘い寄せておいて同ゾーンに投げ込むなど、リングアウトの攻防を熱くさせ、ここでも一発逆転の展開があり得るようにしたのです。

藤田　この製品の基板には、「バーチャファイター2」で一躍有名になったセガ社の『MODEL2』を採用していますが、我々は「VF2」の功罪、特に「功」の部分について着目しました。これは勿論、あのクオリティーで格闘ゲームを作ったことでお客さんに評価された、ということ。そして当然、その次を行くためには、その上に更に格闘ゲームとしての何かが必要となる。これは、シューティングゲームが「スペースインベーダー」から現在のような形に変貌を遂げたことを見れば明らかです。

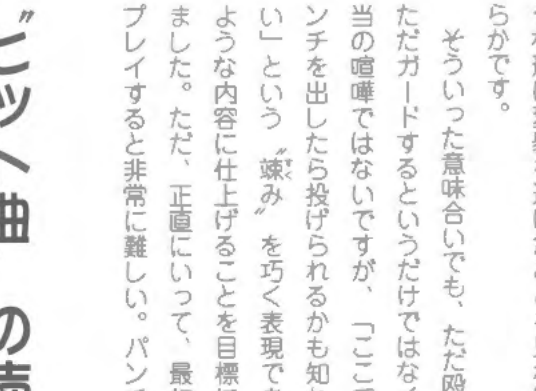
そういった意味合いでも、ただ殴る、ただガードするというだけではなく本当の喧嘩ではないですが、「ここでパンチを出したら投げられるかも知れない」という〝嫌み〟を巧く表現できるような内容に仕上げることを目標にしました。ただ、正直にいって、最初にプレイすると非常に難しい。パンチをしても投げられてしまう。或いは、必要な返し技を出すつもりが出なかったりと…。でも、それが新しい感覚でもあります。

―― なるほど。駆け引きや嫌みを採り入れることでシステム的、心理的に、より実戦に近づけた訳ですね。

藤田　開発途中では、実戦に近づき過ぎて派手さがなくなったために修正したという経緯もありますが、要は純粋に楽しんでもらいたいのです。

◆つかみ技について

過去にある格闘ゲームは、「投げ技」「打撃技」「ガード」により戦いの駆け引きを構築していた。これらに新たなファクターである「つかみ技」を導入する事により、戦いの駆け引きをより深くスリリングにしている。



〝ヒット曲〟の売れ方ではなく、〝オペレーターが喜ぶ演歌〟の売れ方を目指す

―― 操作系については?

藤田　基本的には8方向レバー+3ボタン（パンチ、キック、掴み）ですが、ボタンの配置などについてはまだ検討段階です。従来のガード（G）ボタンの位置に掴み（H／ホールド）ボタンがあるため、ショーの時には「押しても全然ガードしないじゃないか」という人もいました。

―― キャラの動作が滑らかな上、本格的な動きですね。

藤田　ゲーム中の技は全て〝モーションキャプチャー技術〟により、実際の人間の動きを取り込んでいます。そして、技の演技についてはアクション映画で有名なジャパンアクションクラブの協力を得て、ダイナミック且つリアルな動きを再現。それぞれ、キャラごとに格闘スタイルやガードポーズが異なるようにしました。また、男性の筋肉が技によって隆起したり、女性が走ると胸がゆさゆさ揺れたりする演出を施すため〝3次元モーフィング技術〟を採用しています。

――　技の中には空中コンボなどもあるようですが、複雑な内容ですか？

板垣　いえ、複雑にしてはいけないのです。なるべく単純な内容にしたいのですが、あまり簡単過ぎてもダメだし、難し過ぎても文句が出ますね。

藤田　ですから、どのくらいの早さでお客さんがそれに対応していくのか、最初の反応は私達も気になる所です。

――　発売はいつ頃になりますか？

藤田　現段階では、今夏を予定しています。御誌の表紙に取り上げて頂いた効果もあって、オペレーターの方からも問い合わせが増えました、「本当に発売は夏までにいけるのか？」という（笑）…。

――　初期ロット枚数はどのくらいの予定ですか？

藤田　これは現在、行なっているロケテストの結果が上がってきてからになりますので、まだ未定ですね。

――　「バーチャファイター3」とバッティングしてしまうのでは？

藤田　バッティングするか、しないかは現段階では何ともいえませんが、ゲームのポテンシャルが高ければ、自ずとオペレーターの方にも認めて頂けると思います。この業界には、〝これがイイ〟となると上から下まで同じモノ、という絶対神話もありますが、それに対抗するためにも、製品の完成度を極限まで高める必要があると考えました。

板垣　先日、セガ社開発部の鈴木裕氏とお話する機会があり、その際、「一部では『デッドオアアライブ』が『VF2』と似ている」という内容の話題が出たのですが、鈴木氏に「そんなこと気にしないで、やりたいようにやりなさい」といわれてしまいました。

藤田　所謂、〝ポリゴンゲームの夜明け〟だから同じように見えてしまうのでしょう。インベーダーゲームと最近のシューティングゲームを並べたら基本は同じに見えます。しかし、内容は全く違うのです。海外に輸出する時、「A社の格闘ゲーム○○○と、B社の格闘ゲーム○○○ではどこがどう違うのか？」と聞かれても、「ボタンの数が違います」というレベルと同じことです。グラフィックやカメラアングルが「VF2」と似ているためにそう思われてしまうのかも知れませんが、や

商品開発部　開発風景

ってみると内容は全く違うと分かって頂けると思います。

また、売れ方を歌にたとえると、格闘ゲームは〝ヒット曲〟ですが、オペレーターの方にとっては〝演歌〟のようにじっくり遊べるタイプの方が良い筈。そうした意味からも、ゲーム性の面白さの追及を重要視しました。

製品自体の価格よりもリサイクル感重視 今後も研究開発に尽力

―― インカムを伸ばすのが困難といえる状況下、コストパフォーマンス面もポイントとなると思いますが？

藤田 はい。そのひとつのトライアルが、〝ROM売り〟なのです。仮に、この製品のROMが従来の基板価格より高かったとしても、その判断の前に、「MODEL3」が出た時にリサイクルできるという感覚があれば値段よりもそちらを重視するのではないでしょうか。例えば、「VF2」が出た時に「MODEL1」に過剰感が出ました。モノが大きいと負担感も増長されるので

しょう。ところが、それをリニューアルできるということで大幅に節約した感覚になれるのです。

―― なるほど。では次に、こうした開発体制の整備・強化を含めた今後の展開などについてお話を伺えますか？

藤田 当社では81年にゲームソフト開発に着手して以来、開発部門の充実を経営戦略の最重要課題として位置付け、現在では、その比率が全社員数のほぼ5割を占めていま す。そして、斬新な企画を実現するため、開発スタッフを固定せず、プロジェクトごとに担当チームを編成するフレキシブルな開発体制を導入しました。今後は、開発・設計手法の効率化、先進の開発支援機器の増強、コストパフォーマンスの徹底追及などを目指すと共に、「浜松研究開発センター」や開発部門のある「市川アネックス」を始めとする研究開発施設の充実にも積極的な投資を行なっていく方針です。

―― その開発の手始めが「デッドオアアライブ」であった訳ですね。

藤田 テクモのブランドを再度、前面に出すためのインパクト要素として、セガ社の「MODEL2」という絶好の素材を利用することができました。

板垣 開発を開始したのは昨年10月からですが、それ以前にある程度のノウハウはありましたので、比較的入りやすかったですね。特に、「MODEL2」はパワー、使いやすさなど現在、地球上で最強の基板といえるでしょう。

藤田 ただ、ここでもスポーツものが良いのか、シューティングが良いのか、という悩みはあったのですが、やはり本流は格闘ゲームであり、完璧なものを作るべきだと結論が出たのです。これにより、（当社が）〝業務用としては、32ビットポリゴンゲームに対応できる技術力がある〟ということをまず知ってもらいたい。と同時に、家庭用に於いても今夏発売予定の「刻命館」のようにフルポリゴン対応製品のラインナップ拡充を図っていきます。そして、開発で目立たないうちは、しっかりとロケ運営で収益を挙げていこうと、その分野でも体制を整え直したのです。

―― ロケーションの基本コンセプトは？

藤田 250～400坪の中規模以上のロケで、休みの日に家族やグループが車で来店し、ゲームをして、買い物をして、食事をして、更にはお酒を飲んで、カラオケをして帰れるような複合型店舗を基本的には目指しています。

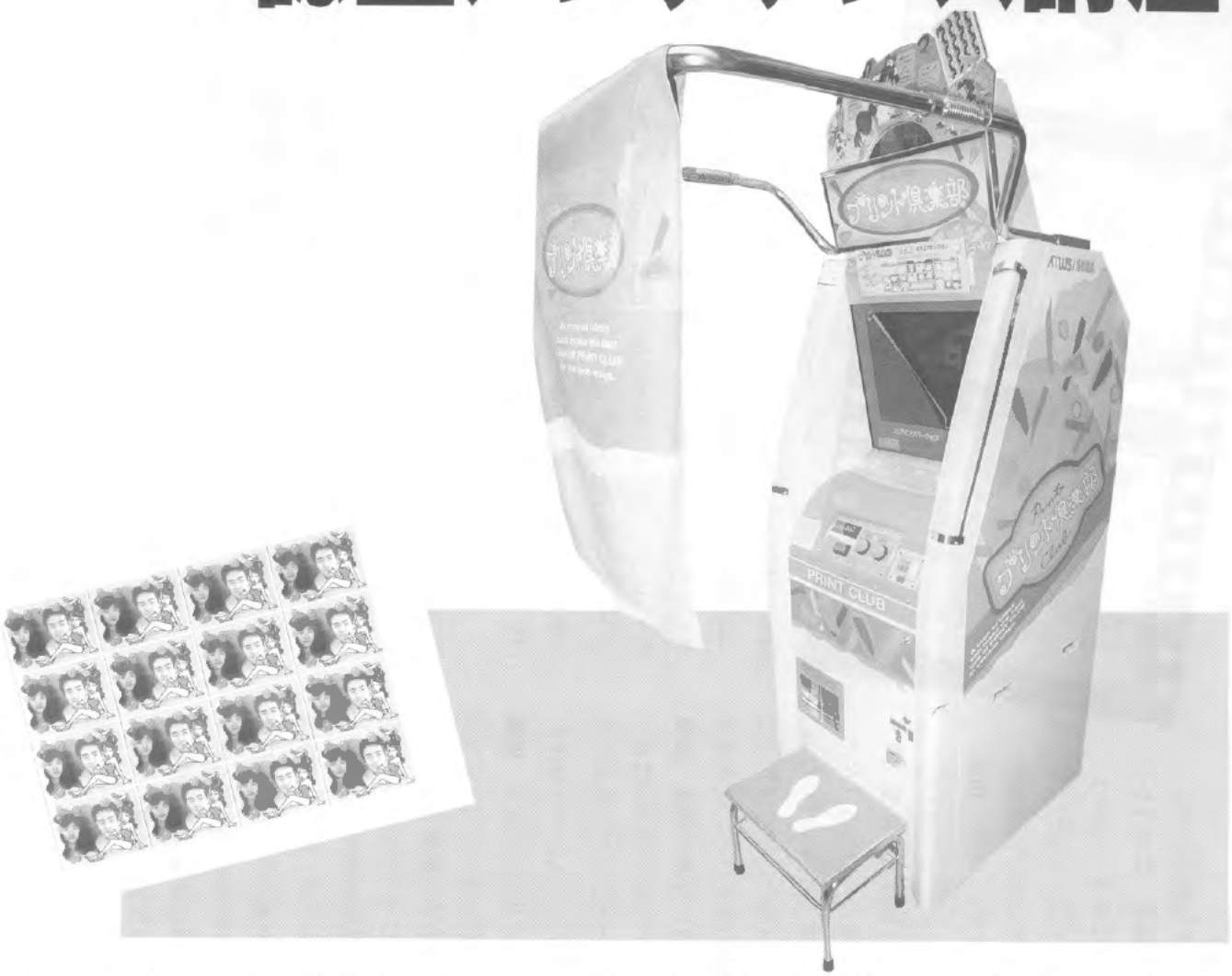
―― 現在のロケ展開状況を教えて下さい。

藤田 94年10月の「テクモピア宇都宮店」（栃木）を皮切りに、現在までに7店舗を開設し、96年9月までに更に3店舗をオープンする予定です。そのため、この数年間、外から見る当社は比較的地味だったかも知れませんが、社内的にはもの凄く動いた期間といえるでしょう。

―― 本日はお忙しい中、貴重なお話をありがとうございました。

プリント倶楽部 編

基礎から覚える誌上メンテナンス講座



女子中高生から火が付き3500台出荷
メンテナンスポイントはビデオプリンター

最近、AM施設の店頭や店内で女子中高生が列を作っている光景をよく見かける。㈱アトラス（本社・東京、原野直也社長）と㈱セガ・エンタープライゼス（本社・同、中山隼雄社長）が昨年7月に共同開発した「プリント倶楽部」を使うためである。

同製品は自分の顔やカップル同士で写真を撮り、約1分間で縦約1・5cm、横約2・5cmのシール計16枚が出来上がるというもの。

開発の経緯についてアトラスでは、まず民生用として発売されたビデオプリンターに着目。これは、ビデオカメラで撮影した画像をポストカードなどに転写できるものだが、気軽に一式を揃えられる価格とは言い難かった。しかし、数百円でできるのであれば需要は高いと見て、業務用AM機器での開発に乗り出す。そして、開発・販売はアトラス、組み立てはセガ社という分担で製品化に成功した。

元々は幅広い客層を見込んでいたが、今年初めから女子中高校生の間で話題となり、予想外の展開速度で全国的に火が付く。今では手帳や手紙、名刺などに貼付するのが流行となっているほど。

ロケ調査でも大都市ロケで1日3～10万円、地方都市でもその2～5万円のインカムがコンスタントにあがっている。多人数が一気にできず、プリントアウトに多少の時間が掛かる点も有利に運んだ。1人が並んでいると、自分も並びたくなるという日本人特有の消費者心理も突いたのだろう。

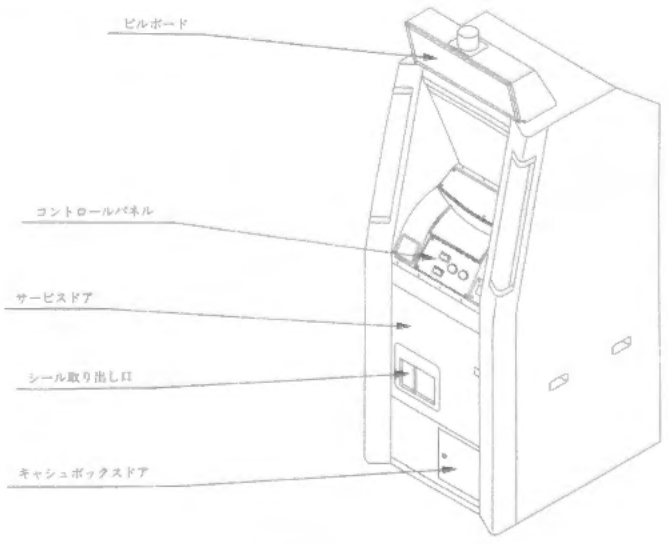
現在までに約3500台弱を出荷し、これから導入を考えているオペレーターも多い筈。ただし、今、注文しても納期は約3カ月後。フル稼働で生産しているが、供給が全く追いついていない。当然、中古機市場にもまだ登場していない。

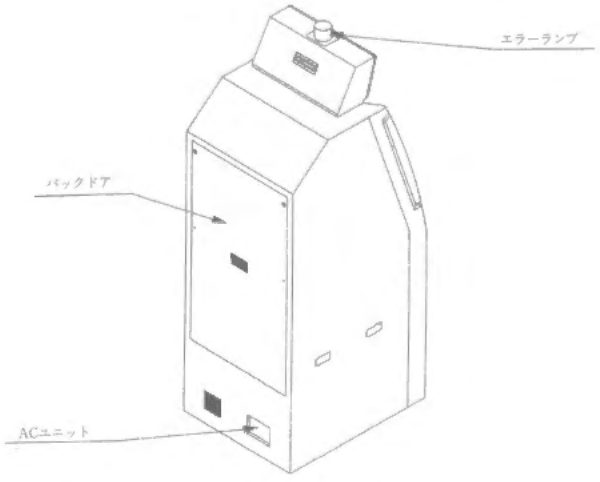
「イベントレンタル用に10台程を保有していたが、いつの間にかこれも無くなってしまっていた。中古でもいいからウチが欲しい」（アトラス販売管理課・矢野克範係長）というくらいの品薄状態だ。

現在、アイドルタレントと一緒に撮れる新バージョンも開発しており（発売時期は未定）、販売台数を1年後に1万台まで引き上げたい考え。

今回は「プリント倶楽部」の製品構造から日常メンテナンス、調整方法、操作時の注意点などを採り上げる。メンテナンスポイントとしては、他のAM機器にはないビデオカメラやプリンター部の扱いが注意点となるだろう。

各部の名称





全体図及び背面図

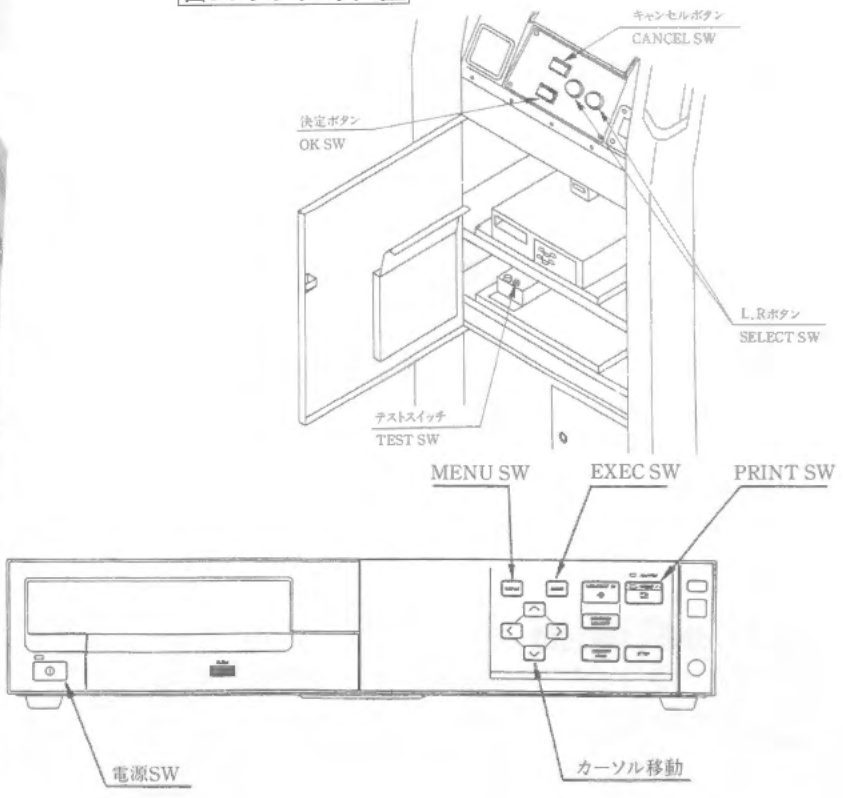
附属部品表

部品番号	数量	名称
220－5381	2	マスターキー
	2	キャッシュボックスドア用キー
601－8193	1	ビデオプリンター
390－5160	2	ランプ　6V　3W
514－5036－5000	1	ヒューズ　5000mA　125V
540－006－01	1	M4タンバープルフネジ用レンチ
390－5174	1	ランプ　110V　10W
420－6183	1	取扱説明書
PRC－0005	1	ガイドプレート

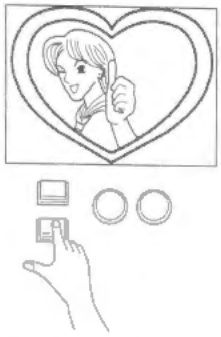
オプション部品表

PRC－0201	1	フロントパイプ
PRC－0202	1	リアパイプL
PRC－0203	1	リアパイプR
PRC－0204	2	パイプブラケット
PRC－0205	1	カーテン
PRC－0206	2	スプリングカバー
000－T00412－0C	4	トラスネジ　M4×12
000－T00512－WB	4	ネジM5×12、平、バネ座金付
030－000620－SB	8	六角ボルトM6×20、バネ座金付
060－F00600－0B	8	平座金　M6
000－P00308－WB	2	ネジM3×8、平、バネ座金付

各スイッチの位置



ゲーム方法

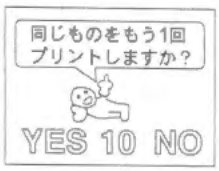


ポーズを決めて、決定ボタンを押す。

⑦カメラは固定なのでプレイヤー自身が動いて、画面中の位置を合わせる。位置とポーズを決めたら、決定ボタンを押して決定する。同時に画面は印刷される状態の静止画になる。

⑧決定ボタンを押して30秒を経過すると、その静止画で印刷決定となる。30秒以内にキャンセルボタンを押すと再び現在の合成画に戻る。ポーズの取り直しは1回、2回、3回、無制限の4種類から設定できる。

⑨静止画面表示中に決定ボタンを押すと、サイドコーナーの蛍光灯は消灯し、印刷を開始する。印刷されたシールはサービスドアの取り出し口に出てくる。1回のプレイで、0～7枚までのプリント枚数選択が可能。



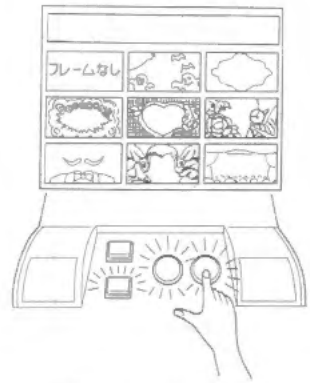
同じものをプリントしたいときはLボタン、決定ボタンの順に押して、コイン投入。

⑩印刷中は、印刷中であることを表示し、シールの使用方法を説明する。

⑪同じものを再びプリントしたい時は、10カウント以内に（画面表示する）Lボタンを押して「YES」を選び、決定ボタンを押した後、コインを投入する。コンティニュー設定で「ナシ」を選択すると、この動きはなくなる。

⑫プレイ回数を2回以上に設定している時は、1回目の印刷終了後にフレーム選択画面になる。

デモ中の画面



L、Rボタンを押してフレーム選択

決定ボタンでフレーム決定
お客の姿とフレームの合成画面になる。

①デモ中（客待ち状態、コインが投入されていない時）は、画面と音声で操作方法を説明する（デモ中は「サウンドなし」に設定することも可能）。この間、コンパネ上のL、Rボタンが点滅する。

②コインを投入すると、「プリント倶楽部」のタイトル画面になる。画面左下に投入枚数を表示する。プレイ必要額を投入した後のコイン投入は強制返却する。

③必要額のコインを投入すると、フレーム選択の画面になり、サイドコーナーの蛍光灯が点灯し、コンパネ上のL、Rボタンと決定／プリントボタンが点滅する。

④L、Rボタンを押して、フレームを選択する。9種類のフレームのうち1つだけ外周が点滅し、カラー表示になる。そのフレームが選択中のもの（フレームセットは3通りの組み合わせの中から1つを選択）。

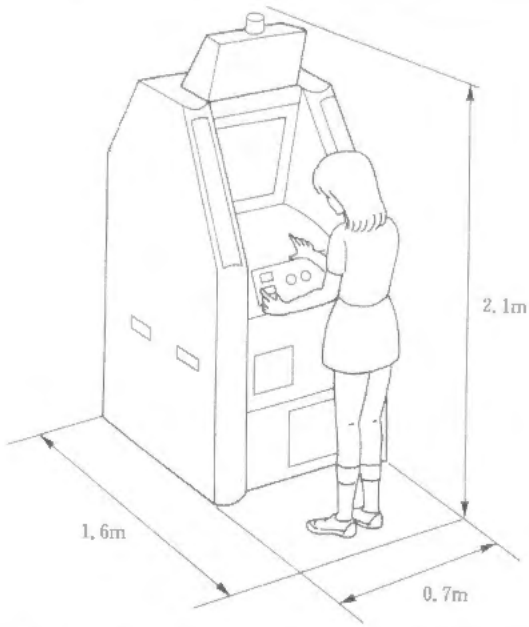
⑤決定ボタンを押して、フレームを決定する。決定ボタンを押すと同時に選択したフレームとプレイヤーの姿の合成画になり、決定とキャンセルボタンが点滅、L、Rボタンは消灯する。

⑥決定ボタンを押して30秒以内にキャンセルボタンを押すと、再びフレーム選択画面になりキャンセルボタンは消灯、L、Rボタンと決定ボタンが点滅する。

フレームの選択変更は2回まで可能。

ただし、決定ボタンを押して、30秒を過ぎると自動的に決定となる。

設置に関して



同機はビデオカメラを使用しているため、設置場所の明るさや光源の位置によって仕上がりが左右される。また、ビデオプリンターは精密機械なので取扱いには注意が必要。

○光源に関しては、「被写体の背面に明るい光源がある」「店舗の入口付近」「朝・昼・夜と光量が異なる場所」などは設置条件が悪いといえ、特に逆光状態での設置はセッティングが非常に難しくなる。
また、光源の色調によって仕上がりも異なってくる。
- 白熱電球…殆どが赤が強くなる傾向
- ハロゲン球…色温度が高いほど肌色の色調が良い。
- 蛍光灯…白色が望ましい。
- ネオン管…発色そのものに左右される。
- 水銀灯…やや赤色が強くなる。

○屋内プールや雨漏りのする場所など湿度の高い場所は故障の原因となる。

○直射日光の当たるところや暖房器具の近くなど、温度の高いところは用紙のソリ、プラスチックの変形などの原因となる。また、プリンター本体上にスペア用紙を保管することも避ける。

○設置には、幅0.7m、奥行き1.5m、高さ2.1mのスペースが必要。

人通りが多い場合は…

背景がうるさかったり、人通りが多かったりする設置場所の場合には、オプションで販売しているカーテンキットを利用したい。順番待ちのお客が並んでいる時も、落ち着いて撮影できる。取り付けの所要時間は10～20分ほど。

＜組み立て手順＞
①パイプブラケットを筐体に仮留めする。
②スプリングカバーをリアパイプL及びRに取り付ける。（LとRがあるので取扱い時に注意）
③フロントパイプにカーテンを通す。（カーテンの印刷面が表に向くように通す）
④フロントパイプにリアパイプL及びRを差し込み、ネジで仮留めする。
⑤仮留めしているパイプブラケットに組み上げたカーテンのリアパイプを差し込み、固定する。

設置組み立て方法

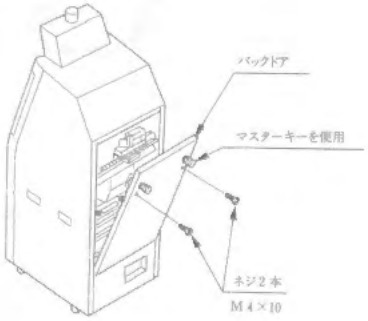
①ビデオプリンターの設置
②用紙セット
③インクカセット取付け
④ハロゲンライトキットの取付け
⑤組立て確認

①ビデオプリンターの設置

プリンターの梱包箱は必ず保管しておく。修理のために輸送する際、破損防止として必要。

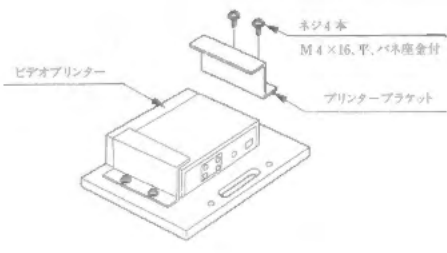
同機に使用するビデオプリンターはソニー製「UP－1200」を専用タイプに仕様変更した「YP－1201PT」で、修理依頼などの問い合わせは記載の連絡先或いは購入先へ。ソニーに直接問い合わせても修理などは受け付けていない。

①バックドアを外す。



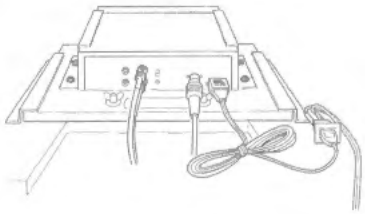
②プリンターベースを引き出す。

③プリンターベースにビデオプリンターを乗せ、プリンターブラケット2個で固定する。

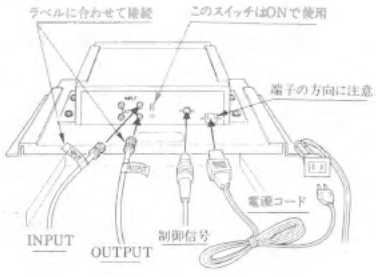


④プリンターを乗せたプリンターベースをキャビネットに戻す。プリンターを乗せたベースは約15kgあるので、なるべく2人以上で作業する。

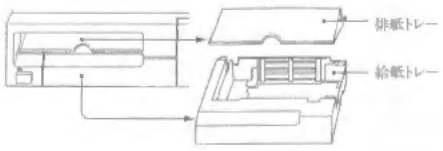
⑤プリンターベースをウイングボルト2本で固定する。



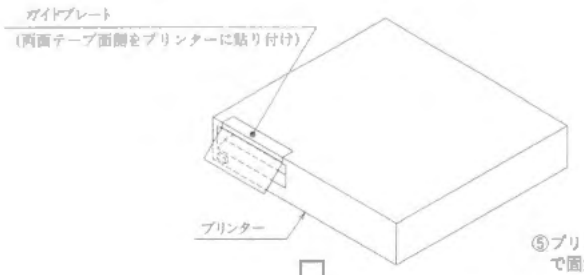
⑤プリンター背面で配線を接続する。INPUTとOUTPUTの配線にはラベルが付いている。必ずラベルとプリンター背面の表示が合うようにコネクターを差し込む。INPUTとOUTPUTのコネクターは接続ロックのため、コネクターを差し込んだ後、時計方向にコネクターリングを回す。電源コードは接続方向が決まっているので、コネクターの端子方向を確認してから差し込む。



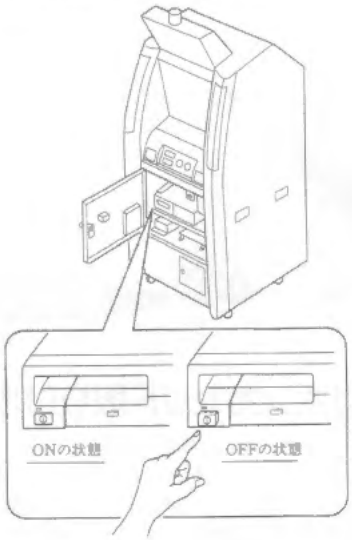
⑦付属のトレーと給紙トレーを取り付ける。



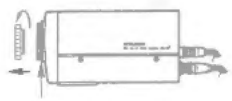
⑧ビデオプリンターにガイドプレートを取り付ける。



⑨ビデオプリンターの電源スイッチがONの状態であることを確認する。ONでなければ、押して電源を入れる。1度押すと、ON状態でロックされる。



⑩カメラのレンズキャップを外す。出荷時にはカメラのレンズキャップを付けている。



レンズキャップを反時計方向へ回してレンズキャップを外す。

ビデオプリンター組み込みの注意点

- プリンターベースの穴にプリンター本体の足（4カ所）を確実に入れる（完全に入れなくても固定金具が取り付けられてしまうので注意）。
  プリンターベースをきちんと奥まで押し込んで、プリンターブラケット（固定金具）を確実に付ける。
- 付属のウィングボルト2本でプリンターベースを筐体本体に固定する。
- プリンターのBNCケーブルの「IN」「OUT」を間違えないようにする。
- プリンターリアパネルのインピーダンス切替えSW（75Ω）が「ON」であることを確認する。
- ビデオプリンターを乗せたままキャビネットを傾けないこと。

②用紙セット

ビデオプリンターに用紙をセットする。電源を切ると印刷するデータが消えてしまうが、安全のため電源を入れずに行なう。

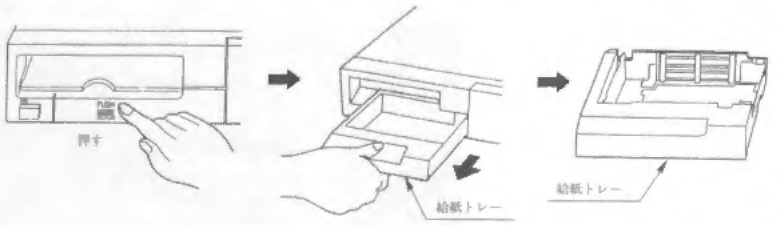
1度にセットできる用紙枚数は100枚。ビデオプリントパック1箱分の用紙をセットすること。入れ過ぎると紙詰まりの原因となる。また、トレーに完全に収まるように入れる。表裏が違ったり、はみ出している状態だと印刷されない。

①マスターキーを使用して、サービスドアを開く。

②別売りのビデオプリントパックを用意する。箱の中には用紙100枚とインクリボンカセットが入っている。

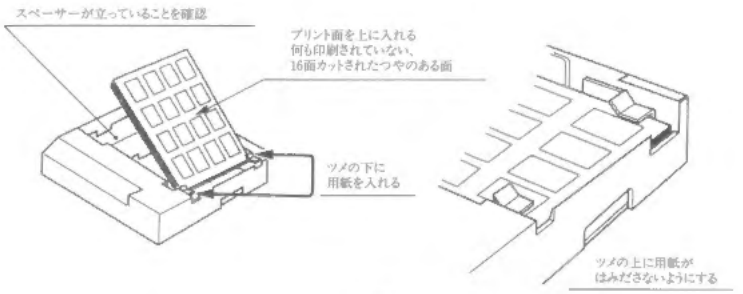
インクリボンカセット(5巻)とプリント用紙(500枚)セットの販売価格は6万円

③プリンターの給紙トレー上のPUSHと書いてある部分を押すと、給紙トレーが取り出せる。

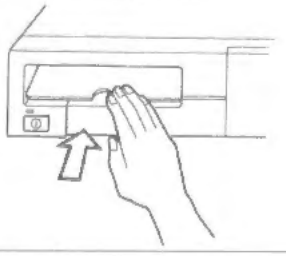


④トレーに入れる前にプリント用紙をよく揃えること。この時、プリントする面には触れないようにする。プリント面に汚れが付くと、性能通りの印刷ができなくなる。

⑤プリント用紙を給紙トレーに入れる。

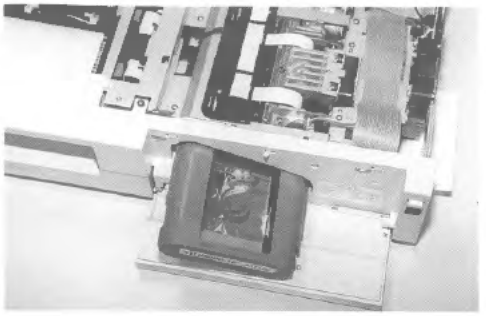


⑥給紙トレーをカチッと音がするまで差し込む。

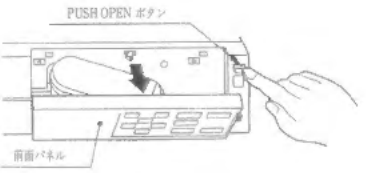


③インクリボンカセット取り付け

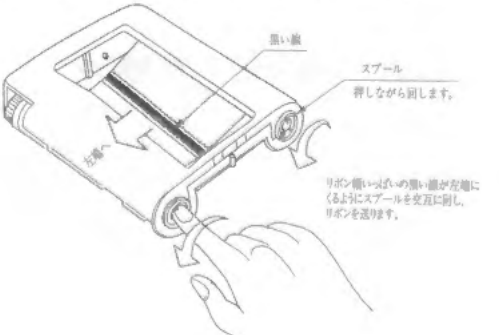
ビデオプリントパックに用紙と共に入っているインクリボンカセットをプリンターに取り付ける。通電中はインクリボンカセットの装着口内部は高温になるため、電源を入れずに作業すること。



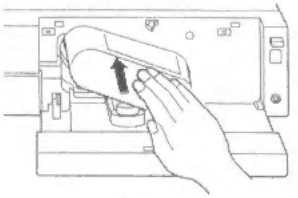
①PUSH OPENボタンを押して、前面パネルを開ける。



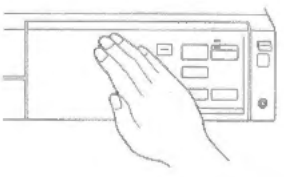
②インクリボンカセットを袋から取り出し、インクリボンの弛みを取る。弛んだままプリンターに差し込むと、挿入時にリボンが傷むことがある。



③インクリボンカセットを止まるまで差し込む。決まった方向でないと入らないので注意。スムーズに入らない時は無理に押し込まないこと。



④パネルを閉じる。



ビルボード交換作業手順

(1)ビルボードの取り付け

1.キャビネットに取り付けてあるビルボード（PRC－1100）を外して、新しいビルボード（PRC－11001）を取り付け、コネクターを接続する（図1）。

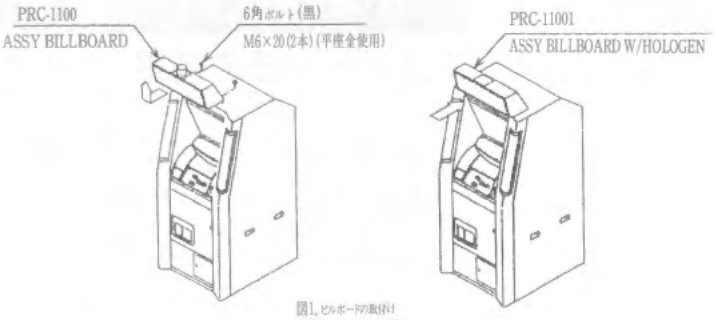


図1. ビルボードの取付け

(2)SSRボードの取り付け

1. ビルボードと電源を接続しているコネクターを外し、SSRボード用のワイヤーを取り付ける。
2. コネクターの形状に合わせて接続する（図2）。
3. SSRボードをボードベース上に固定する（図3）。

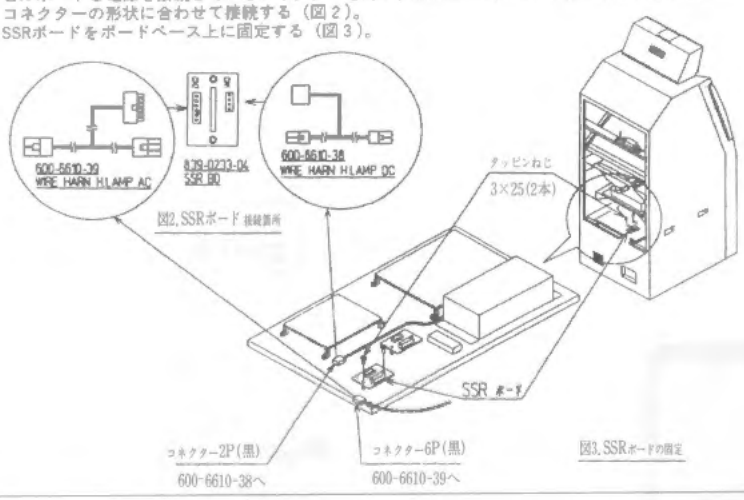


図2. SSRボード 接続箇所

図3. SSRボードの固定

(3)サウンドテスト

テストモードのメニュー画面で『サウンドテスト』を選択すると、サウンド関係のIC、配線接続をテストする画面を表示する。スピーカーから正常に音を出力するか、音量調整は適切かを確認する。音量調整は電源ユニット上のツマミで行なう。

(4)プリンター、カメラテスト

実際にプレイを行ない、プリントしてみる。不良の場合は、プリンターとカメラの設定を調整する。

(5)コイン投入テスト

同機のコインセレクターにはロックアウトソレノイドが付いており、電源が投入されていない時はコイン投入はできない。電源をOFFにし、コインを投入口から投入して返却口に戻るか確認する。次に、電源をONにして、コインを投入し、クレジット入力するか、キャッシュボックスにコインが落下するか、コインメーターがカウントアップするか確認する。また、返却ボタンを押しながらコインを投入して、コインが返却口に戻るか確認する。

以上の点検は1ヶ月毎の定期点検でも行なうこと。

④ハロゲンライトキットの取り付け

3月出荷分よりハロゲンライト内蔵のビルボードボックスが標準装備となっている。それ以前の出荷機械でもオプション品として用意され、接続することができる。ただし、オプションで取り付けた場合は、ビルボードボックス上のエラーランプはない。

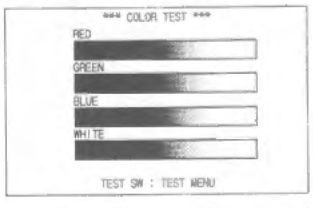
〔電源投入時の動作〕

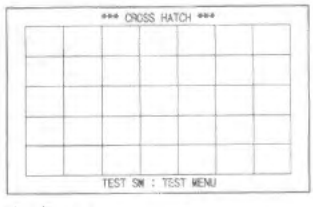
メインスイッチをONにすると、ビルボードの蛍光灯が点灯（サイドコーナーの蛍光灯は撮影時に点灯）し、数秒後にはモニターにデモ画面が映る。ビデオプリンターのイニシャライズには約20～30秒必要。プリンターのイニシャライズが終了した時点からプリント可能となる。

⑤組み立て確認

テストモードを使用して、正確に組み立てられたか、ICボードやビデオプリンター、モニターは正常か、確認する。これらの点検は1カ月ごとの定期点検でも行なうのが望ましい。

(1)カラーテスト及びクロスハッチ



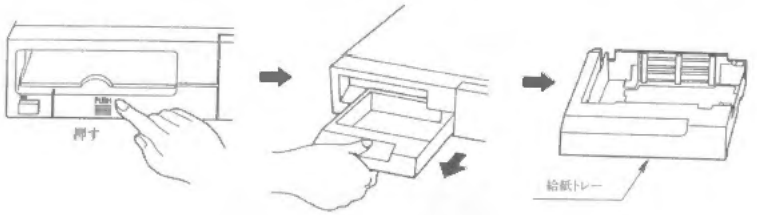


テストモードのメニュー画面で「COLOR TEST」と「CROSS HATCH」を選択すると、モニターをテストする画面を表示する。モニターは工場出荷時に調整済だが、運送中の衝撃や設置場所の環境、周辺機器の影響などが原因で画像の歪み、色ズレを生じる場合がある。テスト画面を見て、調整の必要を判断する。モニターの磁気化による色ズレはDEMAG.SWを使用する。

(2) I/Oテスト

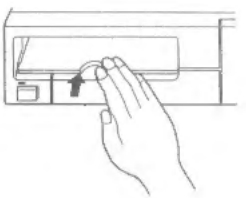
テストモードのメニュー画面で「I/Oテスト」を選択すると、各スイッチ、ランプをテストする画面を表示する。各スイッチを押してみて（コインスイッチはコインを投入口から入れてみる）、各スイッチの横の表示が1になればそのスイッチ及び配線接続は正常。また、このテストモードの選択中には、コンパネ上の4個のボタン内のランプが自動的に点灯、消灯を繰り返す。各名称横のOUTの表示が1の時に点灯、0の時に消灯であればランプ及び配線接続は正常

③ビデオプリンターの給紙トレー上の「PUSH」部分を押して、給紙トレーをプリンターから取り出す。



④プリント用紙を給紙トレーに入れる。

⑤給紙トレーをカチッと音がするまで差し込む。

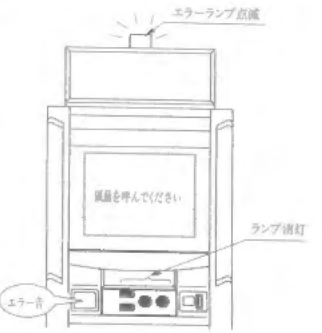


用紙の補給とインクリボンカセットの交換

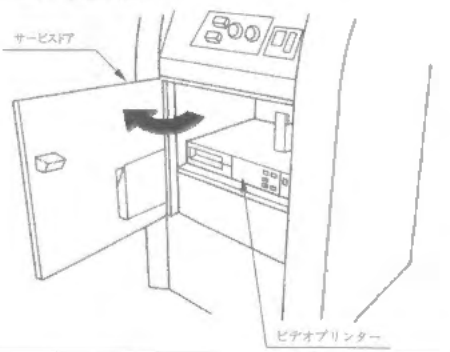
プリント用紙の補給

インクリボンカセットとプリント用紙（3月出荷分より100枚＝1パッケージ）はセット（部品番号601-8194）になっており、指定のものを使用する。また、インクリボンカセットは使い捨てタイプであり、印刷100枚ごとに交換する。つまり、用紙の補給とインクリボンカセット交換は通常、同時に行なう。

①プリント用紙が終わりになると、「係員を呼んで下さい」のメッセージとエラー音、エラーランプ、コンパネ上のスイッチが点滅する。用紙の補給を行なえば、自動的に復帰する。



②電源を切らずに、マスターキーを使ってサービスドアを開ける。



ONE POINT

〈用紙補給とインクリボンカセット交換の注意点〉

①用紙は必ず100枚単位で補充し、100枚以上を入れないように注意（インクリボンは102枚まで対応）。
②入れる前にプリント用紙をよく揃く（密着している場合がある）。
③プリント面（16カットされたツヤのある面）を上側にして、給紙トレーのツメの上に用紙がはみ出さないようにセットする。
④インクリボンカートリッジは型式シール貼付面を手前にして装着する。
⑤インクリボンカートリッジは一度装填したら、極力途中で抜かないようにする（巻き込みや、読み飛ばしの原因になる）。
⑥インクリボンカートリッジは使い切りなので、巻き戻しての使用はできない。

インクリボンカセットの交換

④「EJECT（インクリボン取り出し）レバー」を押し下げると、インクリボンカセットが出てくる。

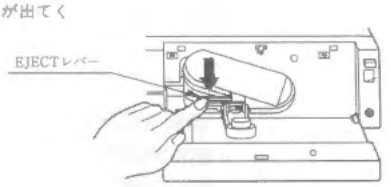


図8.2d

⑤インクリボンカセットを挿入する前に、インクリボンの弛みを取る。リボン幅いっぱいの黒い線が左端にくるように、指などを使ってスプールを交互に回し、リボンを先に送る。

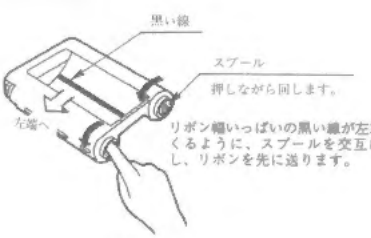


図8.2e

⑥インクリボンカセットを入れ、止まるまで押し込む。スムーズに入らない時は無理に押し込まないこと。

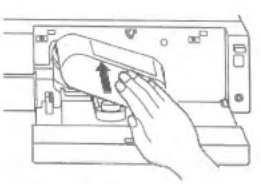
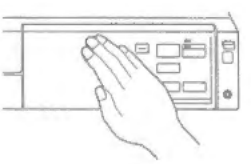


図8.2f

⑦ビデオプリンターの前面パネルを閉じる。

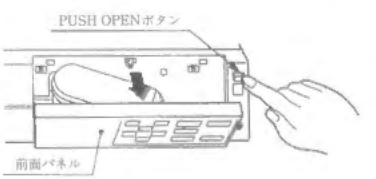


⑧決定ボタンを押す。エラーが解消（この場合はインクリボン切れのエラー）されていれば、通常の状態に戻る。

①インクリボンカセットが終わりになると、「係員を呼んで下さい」のメッセージとエラー音、エラーランプが点滅する。

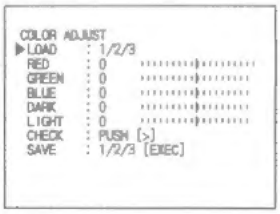
②電源を切らずに、マスターキーを使ってサービスドアを開ける。

③ビデオプリンターの給紙トレー上の「PUSH OPEN」ボタンを押して、前面パネルを開ける（通電中は内部のプリントヘッドが高温になっているので、装着口の内部に手などを入れないこと）。



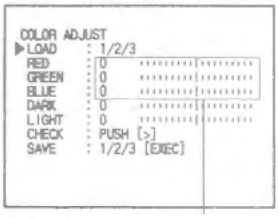
9．[>]ボタンを押すと、COLOR ADJの画面が表示される。

COLOR ADJUSTサブメニュー



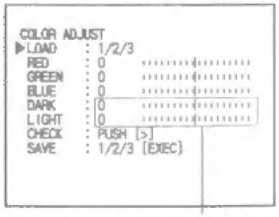
10．[∧]、[∨]ボタンを押して、変更したい位置にカーソルを合わせる。
11．[<]、[>]ボタンを押してレベルを移動させる。

RED/GREEN/BLUEを調節するとき



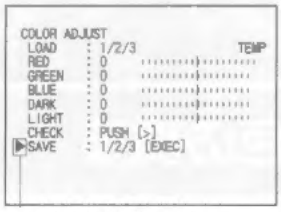
＞ボタンを押すと数値は大きくなり、色合いは濃くなる。
＜ボタンを押すと数値は小さくなり、色合いは薄くなる。

DARK/LIGHTを調節するとき

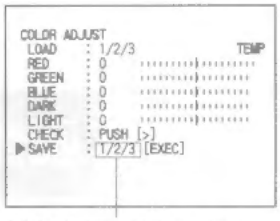


＞ボタンを押すと数値は大きくなり、暗い部分または明るい部分の階調が強調される。
＜ボタンを押すと数値は小さくなり、暗い部分または明るい部分の階調が弱まる。

12．実際のでき上がりを確認するには、プリンターの[PRINT]ボタンを押してプリントアウトしてみる。
13．変更決定ならば「SAVE」する。



∧、∨ボタンを押して、カーソルを「SAVE」に合わせる。



記憶するSAVE番号を緑色に点灯させる。

14．プリンター本体の[MENU]スイッチを押す（プリンターの[MENU]画面が消えることを確認）。
15．電源ユニットの電源ＳＷを再投入する。

プリンターの調整要領（手順の概略）

設置場所の環境に合わせてプリントアウトの色調調整が必要なため、下記の要領で調整を行なう。

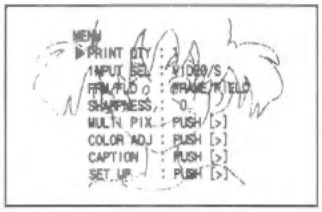
1．１枚試し撮りをする（殆どの場合、赤っぽい色調）。
2．プリントアウト後、電源ユニットのテストSWを１回押す。TEST MENUが表示される。
3．コンパネの[L]、[R]ボタンでカーソルを上下に移動させ、VIDEO PRINTER MODEを選択。
4．コンパネの[決定]ボタンを押す。

5．VIDEO PRINTER MODEを選択し、「PUSH L-TO VIDEO～」と表示されたら、コンパネの[L]ボタンを押す。

6．先程、試し撮りした画面が表示される。

ーここからはプリンター本体のカートリッジ収納部分のドア上のスイッチ操作となるー

7．プリンター本体の[MENU]を押す。
8．[∧]、[∨]ボタンを押してCOLOR ADJにカーソルを合わせる。



ONE POINT

- R（赤）を－方向にしたら、G（緑）を＋方向に振るとバランスが取れる。
- 変更した色調を確認するには、プリンターの[PRINT]を押してプリントアウトしてみる。
- 変更した色調は「SAVE」しないと有効とならない。
- 設定終了後は[MENU]を押して、表示を消すのを忘れないこと。（プレイ中、「決定」を押すとメニュー画面が表示されてしまう）
- 調整する項目の内容は、次頁「画質と色の調整」参照。

カメラ調整要領
（手順の概略）

1．電源ユニットのテストＳＷを１回押す。TEST MENUが表示される。
2．コンパネの[L]、[R]ボタンでカーソルを上下に移動させ、VIDEO　CAMERA MODEを選択。
3．コンパネの[決定]ボタンを押す。

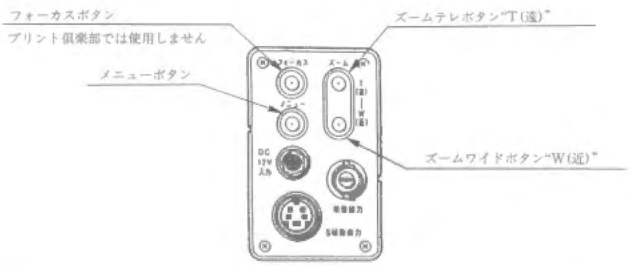
>は"VIDEO CAMERA MODE"へ

4．VIDEO CAMERA MODEを選択し、「PUSH L−TO〜」と表示されたら、コンパネのＬボタンを押す。

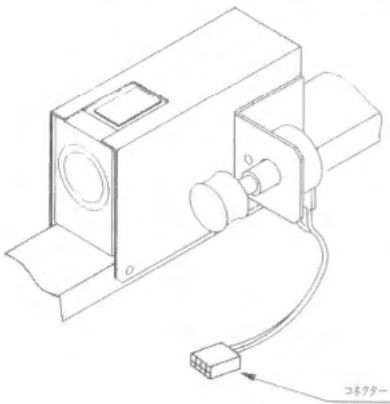
決定ボタンを押すと、ビデオカメラテスト画面になります。

Ｌボタンを押すと、ビデオカメラが撮影中の映像になります。

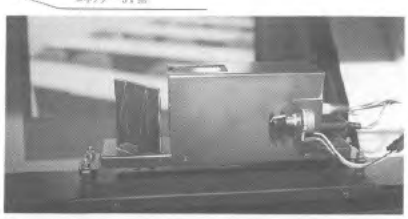
5．カメラからの映像がダイレクトに表示される。
6．明るさ調整　カメラ本体の側面にあるボリュームでアイリスを調整する。
　撮影サイズ　カメラ本体の側面にあるズームＴ及びＷで調整する。
7．電源ユニットの電源ＳＷを再投入する。



○搭載されるカメラには以下の３タイプがある。
ａ．ソニー製カメラ（ＤＸＣ−107Ａ）
　マニュアルフォーカス、マニュアルアイリス
ｂ．三菱製カメラ（ＣＣＤ200−ＡＰ１）
　オートフォーカス、オートアイリス
ｃ．三菱製カメラ（ＣＣＤ200−ＡＰ２）
　オートフォーカス、マニュアルアイリス
○キャビネットのフロントドア内側の上部にステッカーで種別を表記してある。現在出荷分は全てｃタイプ。
○ｃタイプはマニュアルアイリスなので、設置場所によっては絞りの調整が必要となる。
○ｂ、ｃタイプはズーム機能を内蔵しており、キャビネット内部が写り込む場合や、フレームにカーテン両サイドが撮影されてしまう場合は調整が必要。



アイリス（絞り）調整は、カメラ横に付いているボリュームによって行なう。マニュアル時のアイリス調整は、カメラモードにて画面上の人物の顔が明るく映るようにボリュームを回す。ボリュームは時計方向に回すと明るくなり、反対方向へ回すと暗くなる。
アイリスをＡＵＴＯモードで使用する場合は、ボリュームから出ているワイヤーのコネクター（３Ｐ黒）を外して電源を投入すれば、自動的に切り替わる。

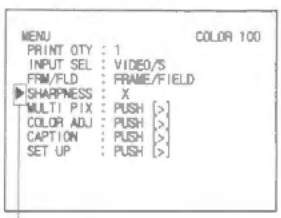


画質と色の調整

画質の調整

プリント画の輪郭をぼかしたり、強調したりすることができる。画質の変化はモニター画面では見ることができないので、プリントしたものを見ながら、適切な画質に調整する。次に設定を変更するまで同じ画質でプリントする。尚、出荷時の設定は０になっている。

①メニュー画面にしてプリンターメッセージを表示する。Ａ、Ｖボタンで「SHARPNESS」にカーソル(▶)を移動する。



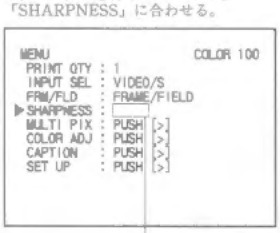
Ａ、Ｖボタンを押してカーソルを「SHARPNESS」に合わせる。

②<、>ボタンで希望する画質を選ぶ。数字が小さいほど輪郭をぼかし、大きいほど輪郭を強調する。

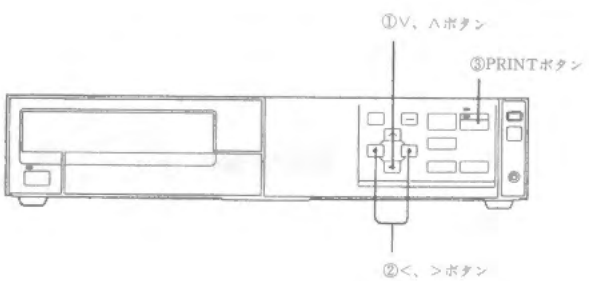
③調節結果を見たい時はPRINTボタンを押して、メッセージ表示のバック映像を印刷する。

④MENUボタンを押し、Ｒボタンを押してビデオプリンターモード画面に戻す。

⑤テストスイッチを押し、キャンセルボタンを押すと通常モードに戻る。



<、>ボタンを押して希望の画質の数字にする

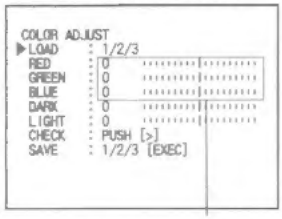


⑤色を調節する。∧、∨ボタンで調節する項目を選び、〈,〉ボタンを押して調節する。各調節項目は、－7から＋7までの15段階の調節が可能。画面上では、数値とグラフで表示する。数値の0、グラフの中間が標準となる。

調節する項目		調節内容
色調	RED	赤色部分を調節する。
	GREEN	緑の部分を調節する。
	BLUE	青色の部分を調節する。
階調	DARK	画面の暗い部分を調節する。
	LIGHT	画面の明るい部分を調節する。

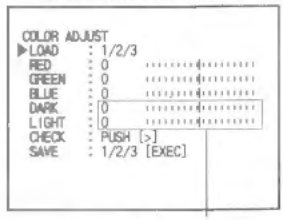
各調節項目は－7から＋7までの15段階調節が可能です。画面上では、数値とグラフで表示します。数値の0、グラフの中間が標準です。

RED/GREEN/BLUEを調節するとき



＞ボタンを押すと数値は大きくなり、色合いは濃くなる。
＜ボタンを押すと数値は小さくなり、色合いは薄くなる。

DARK/LIGHTを調節するとき

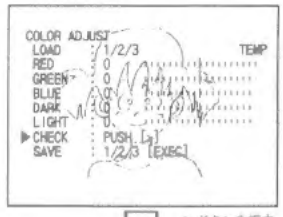


＞ボタンを押すと数値は大きくなり、暗い部分または明るい部分の階調が強調される。＜ボタンを押すと数値は小さくなり、暗い部分または明るい部分の階調が弱まる。

～調節値を変えると～

1つでも調節値を変えると、「LOAD」の欄に「TEMP」が表示され、この調節値が一時的のものであることを示す。

⑥調節結果を見て、調節を確認する。まず、∧、∨ボタンで「CHECK」にカーソルを移動し、＞ボタンを押す。押し続けている間、メッセージ表示が消えるので調節の設定が良好か確認する。実際のプリント結果が見たい時は、PRINTボタンを押す。調節値は電源を切ると消えてしまうので、記憶する時は次の設定を行なう。



＞ボタンを押す

⑦∧、∨ボタンで「SAVE」にカーソルを移動する。

∧、∨ボタンを押して、カーソルを「SAVE」に合わせる。

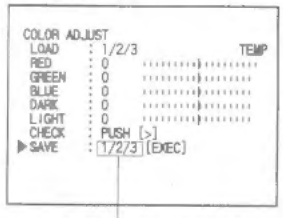
⑧＜、＞ボタンで記憶するSAVE番号を選ぶ。元の調節値を残して記憶する時は、手順④で選んだLOAD番号と別の番号を選ぶ。

⑨EXECボタンを押すと、手順　で選んだSAVE番号に調節値を記憶し、LOAD項目欄から「TEMP」が消える。

⑩記憶した調節値で運営する時は、LOAD項目欄の緑色に点灯する数字が記憶したSAVE番号と同じになるようにする。

⑪MENUボタンを押すと、画面からプリンターメッセージが消える。

⑫電源ユニットの電源SWを再投入する。

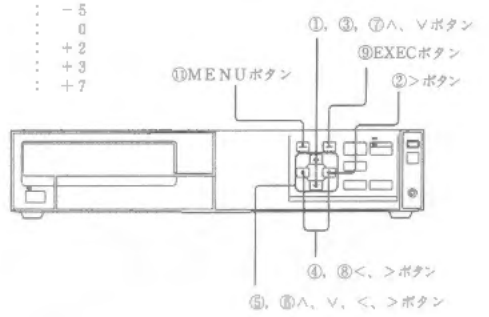


記憶するSAVE番号を緑色に点灯させる。

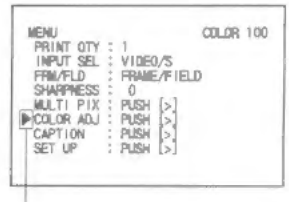
色の調整

色調(RED/GREEN/BLUE)と階調(DARK/LIGHT)の調整ができ、ビデオプリンターには調整内容を3種類まで記憶することができる。記憶した調節値は電源を切っても変わらない。調整はメッセージ表示のバック映像を見ながら行なう。尚、工場出荷時の設定はCOLOR ADJUSTサブメニュー上のLOAD番号1の設定値を以下の値にしている。LOAD番号2、3は全項目0に設定している。これは屋内の通常の照明(白色蛍光灯)下で運営することを考慮した設定。

RED : －5
GREEN : 0
BLUE : ＋2
DARK : ＋3
LIGHT : ＋7



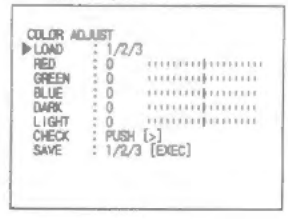
①メニュー画面にしてプリンターメッセージを表示する。∧、∨ボタンで「COLOR ADJ」にカーソル(▶)を移動する。



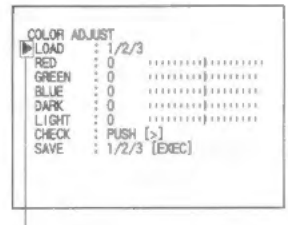
∧、∨ボタンを押して、カーソルを「COLOR ADJ」に合わせる。

②＞ボタンで、COLOR ADJUSTサブメニュー画面を表示する。

COLR ADJUSTサブメニュー

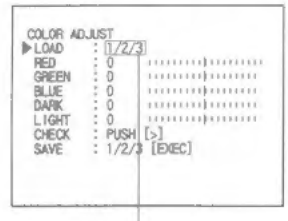


③∧、∨ボタンで「LOAD」にカーソルを移動する。

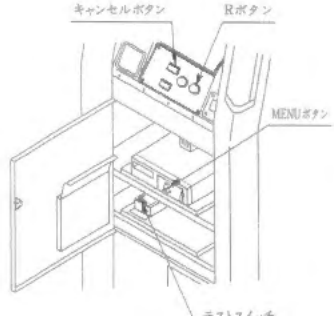


∧、∨ボタンを押して、カーソルを「LOAD」に合わせる。

④＜、＞ボタンで調節、修正したい調節値に相当するLOAD番号を選ぶ。LOAD番号1の設定を残す時はLOAD番号2か3を選ぶ。



希望のLOAD番号を緑色に点灯させる。



DIP SW設定

ゲームボード上のDIP SW（ディップスイッチ）の切り換えにより、コイン設定やプリント枚数を変えることができる。作業をする時は電源を切ってから行なうこと。通電中に導電性のものがゲームボードに乗ると短絡事故を起こす可能性があるので注意する。DIP SWを切り換える場合は電源を入れ直すこと。

①ACユニットのメインスイッチをOFFにする。

②マスターキーでサービスドアを開ける。

③蝶ネジ1本を外して、ゲームボードを乗せた木の板（ベース）を手前に引き出す。この時、配線を挟んだりして傷つけないように注意する。

図10a

DIP SW1

		1	2	3	4	5	6	7	8
COIN枚数設定	3	OFF	OFF	OFF					
	0	ON	OFF	OFF					
	1	OFF	ON	OFF					
	2	ON	ON	OFF					
	4	OFF	OFF	ON					
	5	ON	OFF	ON					
	6	OFF	ON	ON					
	7	ON	ON	ON					
プレイ回数設定					1	OFF			
					2	ON			
					3	OFF			
					4	ON			
プリント枚数設定							1	OFF	OFF	OFF
							0	ON	OFF	OFF
							2	OFF	ON	OFF
							3	ON	ON	OFF
							4	OFF	OFF	ON
							5	ON	OFF	ON
							6	OFF	ON	ON
							7	ON	ON	ON

DIP SW2

		1	2	3	4	5	6	7	8
撮り直し回数設定	2	OFF	OFF						
	1	ON	OFF						
	3	OFF	ON						
	無制限	ON	ON						
コンティニュ設定				アリ	OFF				
				ナシ	ON				
フレームセット選択					1	OFF	OFF		
					2	ON	OFF		
					3	OFF	ON		
DEMOサウンド設定						アリ	OFF		
						ナシ	ON		
未使用								OFF	
コイン投入数リセット								アリ	OFF
								ナシ	ON

■ は出荷時設定

コイン枚数設定

プレイ開始に必要なコイン枚数を設定する。「0」に設定すると、運営中の画面には「FREE PLAY」を表示し、コイン投入なしでプレイ可能となる。

プレイ回数設定

1度に何回プレイできるかを設定する。

プリント枚数設定

1回のプレイで何枚プリントするかを設定する。「0」に設定すると、プリントは行なわない。
＊出荷時の設定では、3枚のコインで1回プレイ、1枚プリントする。
・撮り直し回数設定　ポーズの撮り直し回数の設定。「2」に設定すると、3度目に決定ボタンを押した時のポーズに自動的に決定する。

撮り直し回数設定

ポーズの撮り直し回数の設定。「2」に設定すると、3度目に決定ボタンを押した時のポーズに自動的に決定する。

コンティニュー設定

同じポーズのシールを再プリントするかどうかを設定する。「アリ」にすると、再プリントするかを画面で表示する。

フレームセット設定

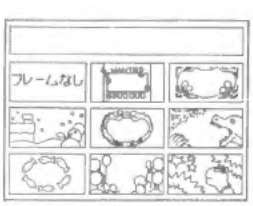
下図の3通りのフレームセットの中からひとつを選択する。

DEMOサウンド設定

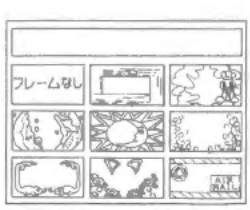
デモ中の音声を出力するかどうかを設定する。

コイン投入数リセット

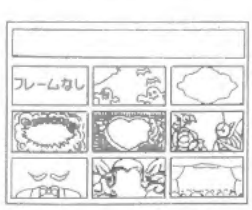
「アリ」の場合、プレイ開始に満たないコイン投入があった時、60秒後に強制的にリセットする。「ナシ」の場合は、無制限にコイン投入待ちを続ける。



フレームセット1(4,5番OFF)



フレームセット2(4番ON、5番OFF)



フレームセット3(4番OFF、5番ON)

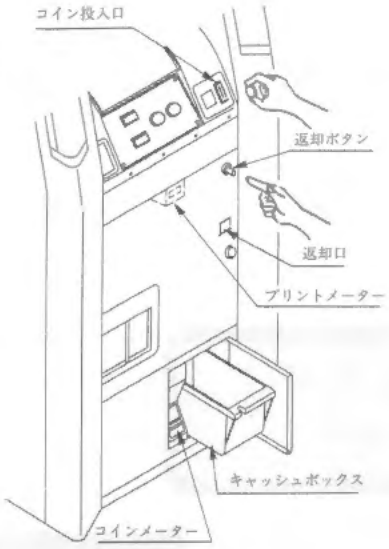
図10b

電源ユニットとコインメーター

コインメーター

キャッシングボックスドアを専用キーで開くと、キャッシングボックスの横にコメンメーターがある。
コインメーターはコイン投入口に投入されたコイン枚数をカウントする。

サービスドア内部のメーターはプリント枚数をカウントする。
プリンターのPRINTボタンを押してプリントした時カウントしない。

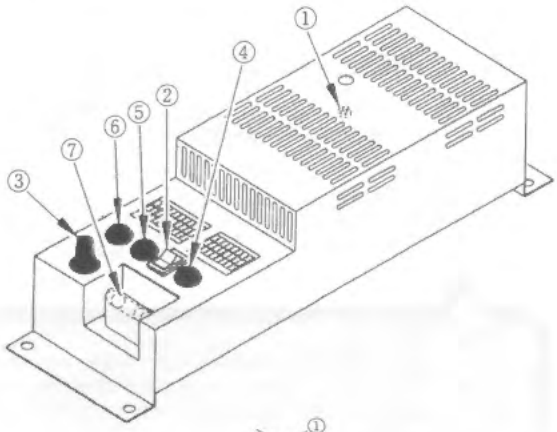


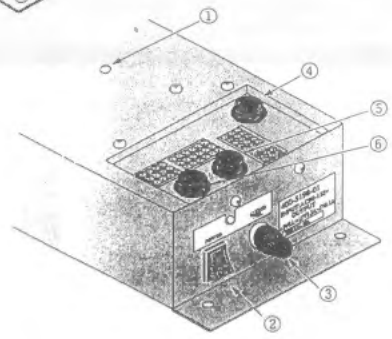
コイン投入テスト

コインセレクターにはロックアウトソレイドを備えており、必要額を超えるコイン投入を自動返却する。
1ヵ月に1度コインスイッチのテストと同時に下記事項をチェックすること。

□ロックアウトソレイドは正常に動くか?
実際のプレイと同じ要領でコインを投入し、必要以上投入してチェックする。
□コインメーターは正常にカウントするか?
□画面表示の投入枚数と合っているか?
□コイン投入口に入れたコインは正常にキャッシュボックスに落ちるか?
□返却ボタンを押しながら投入したコインは返却口に返却されるか?

電源ユニット





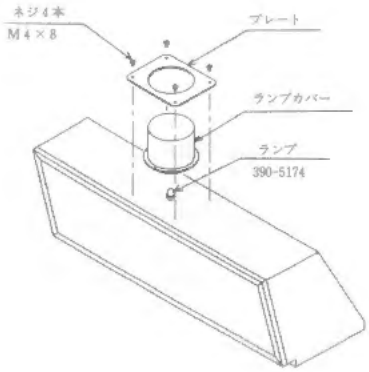
①V. ADJ. ：CD直流電源の電圧（＋5V）調整用ボリューム。
②POWER SW. ：サブ電源スイッチ。筐体後部のACユニットにはメイン電源スイッチがある。(通常はONの位置にしておく)
③SOUND VOL. ：スピーカーからの音量を調整する。本機の設置場所の環境を考慮して適切な音量に調整する。
④DEMAG. SW ：画面の色ムラを取り除く。
⑤TEST SW. ：GAME BDのテストモードに入るスイッチ。
⑥SERVIC SW. ：サービスクレジットスイッチ。(コインメーターはカウントアップしない)
⑦FUSE 4A ：電源に何らかの異常が発生した場合、回路を保護する。

蛍光灯、ランプの交換

エラーランプ

①ランプカバーを押さえているプレートを外す。(ねじ4本)

②ランプを反時計方向に回転させると外れるので、交換する。



②デザインプレートを上側へ引き抜くと蛍光灯(15W)交換ができる。

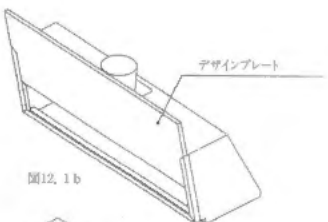


図12. 1b

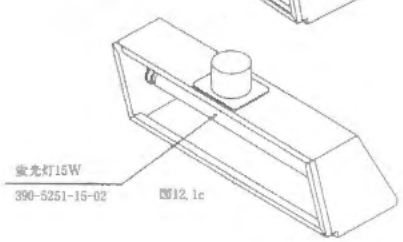


図12. 1c

ビルボード部の蛍光灯

①左右両側及び下側のサッシを固定しているネジを緩め、上側のサッシを固定しているネジ2本を外す。

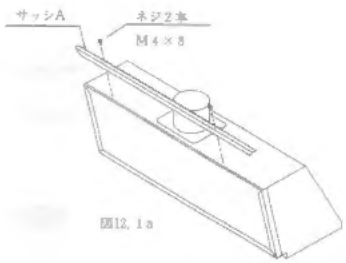
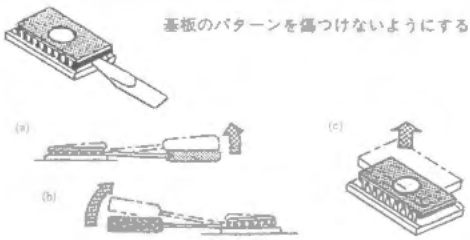


図12. 1a

電源を必ず切ってから交換作業を行なうこと。
サイドコーナーの蛍光灯は消灯しているのではなく、暗くしているだけで常に高電圧がかかってる。蛍光灯が消えていると思っても、必ずメインスイッチを切って作業すること。電源を切らずに作業を行なうと感電事故の恐れがある。

ロムキットの取り付け方法

「プリント倶楽部」はウィンターバージョン、スプリングバージョンの改造キットがオプションで販売されている。ＲＯＭ交換は各店舗で行なえるが、左記の内容に注意する。



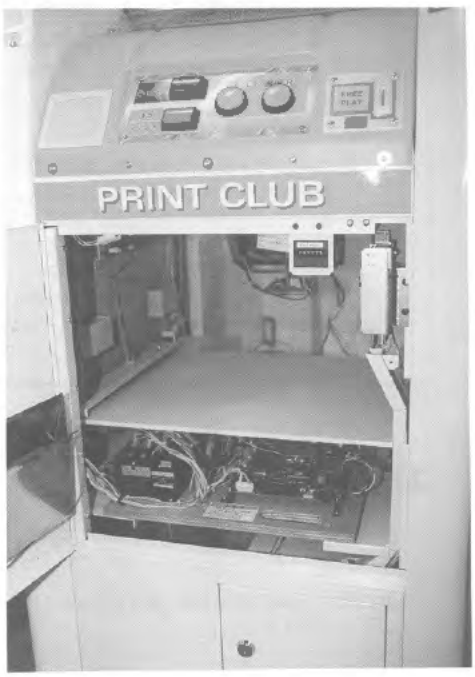
a）マイナスドライバーをROMとソケットも間に入れて持ち上げる。
　基板のパターンを傷つけないように注意する。
b）片側が抜けたら、反対側も同じように持ち上げる。
c）ROMがソケットから浮き上がったら、丁寧に抜く。

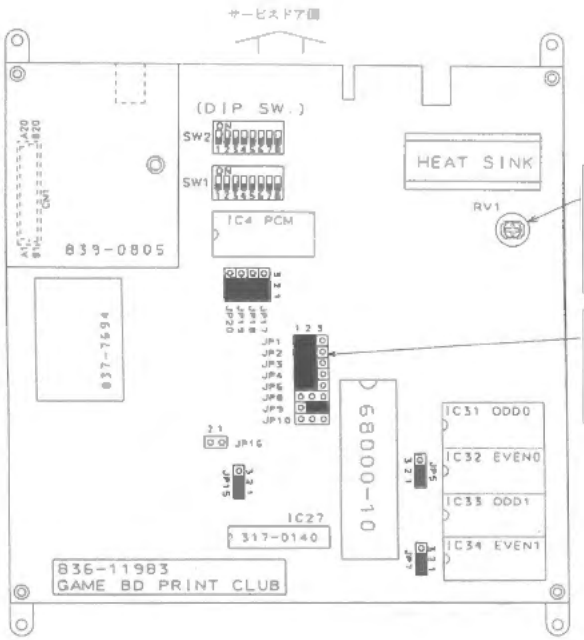
ONE POINT

通電前にROM向きを充分確認することが重要、万が一動作しない場合は、直ちに電源をOFFにして改造前の状態に戻してみて正常に動作するかを確認してみる。
　動作不良は、まれに部品不良というケースもあるが、大半が改造時のROMの逆差しによる破損が原因。

メイン基板

ROMポジション	ノーマルVer	ウインターVer	スプリングVer		
IC 4	EPR-18169	変更なし	変更なし		
IC31	EPR-18170	P2JWN IC31	P2JSP IC31		
IC32	EPR-18171	P2JWN IC32	P2JSP IC32		
IC33	EPR-18172	P2JWN IC33	P2JSP IC33		
IC34	EPR-18172	P2JWN IC34	P2JSP IC31		
IC21	317-0140	317-0140	317-5030		





RV1は音量ボリューム。
工場出荷時に調整済みなのでさわる必要はない。
通常の音量調整は電源ユニット(400-5198-01Y)サウンドボリュームを使用する。

ジャンパー　スイッチ（JP1～JP16）は特別な指示がないかぎり、ソケットを左図の位置から移動させないこと。JP8、10、16ソケットはない。

ROM構成表

ROM No.	ROM POS	
EPR-18169	IC 4	PCM
EPR-18170	IC31	ODD 0
EPR-18171	IC32	EVEN0
EPR-18172	IC33	ODD 1
EPR-18173	IC34	EVEN1

PCB　構成表
836-11983 GAME BD PRINT CLUB
837-1911 IC BD PRINT CLUB COM（C2ボード特別仕様）
└── 839-0805I/F BD
プリント倶楽部は特別仕様のＣ２ボードを使用している。
他の目的に使用されたC２ボードから、プリント倶楽部への転用及びプリント倶楽部に使用されているC２ボードを他の目的に転用することはできない。

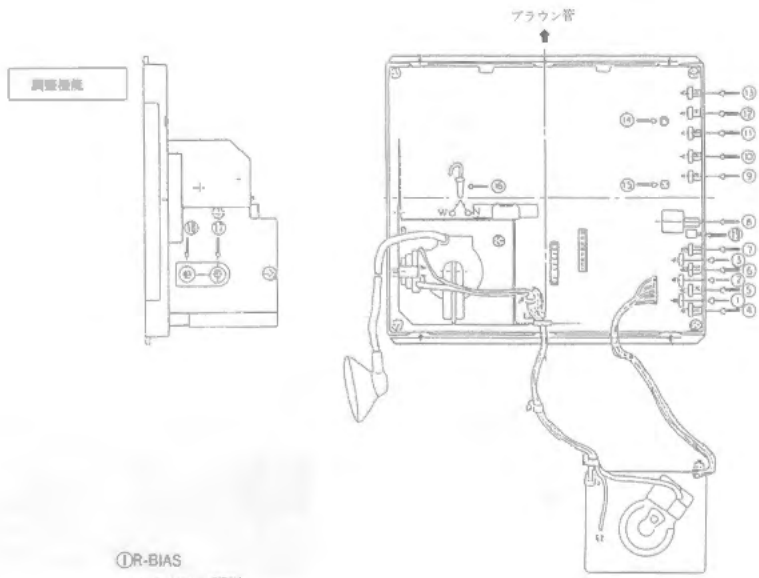
モニター

モニターは工場出荷時に調整済なので、不用意な調節は避けること。高電圧部があるモニターを取り扱う作業は危険を伴う上、調整を誤るとモニターの同期ズレや映像不良を生じ、故障の原因となってしまう。

また、モニターの調整には樹脂製調整棒を使用すること。素手や導電性の道具を使用すると感電事故の原因となる。

モニターの画質調整とプリントの画質には関連はなく、プリント画質の調整はプリンターか、カメラで行なう。

図13a



⑦BRIGHT
輝度調整
画面の明るさを調整する。

⑧H. SIZE
水平同期調整
水平の画面寸法を調整する。
調整には6角ドライバーを使用する。

⑨H. HOLD
水平同期調整
画像が左右に流れる場合に調整する。
引込みセンターに調整する。

⑩H. PHASE
水平位相調整
画像の水平方向のタイミングを調整する。

⑪V. SIZE
垂直サイズ調整
垂直の画面寸法を調整する。

⑫V. HOLD
垂直同期調整
画像が上下に流れる場合に調整する。
引込センターに調整する。

⑬V. POSITION
垂直位置調整
画像の垂直の表示位置を調整する。

⑭V. LIN
垂直直線性調整
画面の上部の伸び縮みを調整する。

⑮H. POSITION
水平位置調整
画像の水平の表示位置を調整する。

⑯水平サイズ切り替えタップ
⑧H. SIZEを調整してもサイズが広い場合は、このタップをN側に振替える。

⑰FOCUS
最良に調整する。

⑱SCREEN
カットオフ点に調整する。

⑲画面切り替えスイッチ
A：通常画像
B：強調画像

①R-BIAS
Rバイアス調整
右に回すと赤色が濃くなる。

②G-BIAS
Gバイアス調整
右に回すと緑色が濃くなる。

③B-BIAS
Bバイアス調整
右に回すと青色の濃くなる。

④R-GAIN
R入力ゲイン調整
右に回すと赤色の濃淡が強くなる。

⑤G-GAIN
G入力ゲイン調整
右に回すと緑色の濃淡が強くなる。

⑥B-GAIN
B入力ゲイン調整
右に回すと青色の濃淡が強くなる。

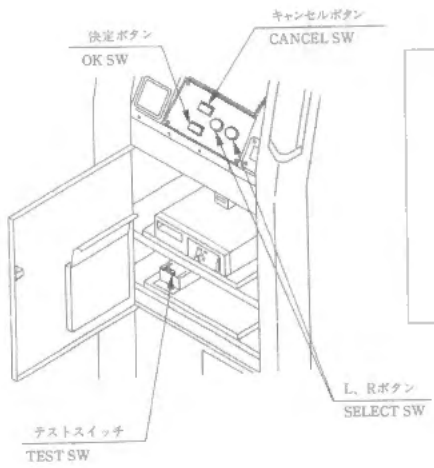
CCDカメラ

①CCDカメラ映像の表示方法
②設定変更方法
③画面サイズ調整
④ホワイトバランス

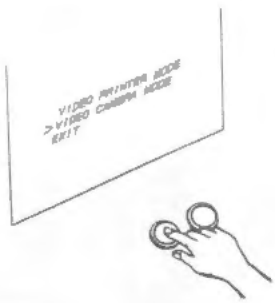
①CCDカメラ映像の表示方法

ＣＣＤカメラの設定変更は面倒な上、通電中のキャビネット内部を操作する危険な作業を伴う。プリント結果が思わしくない時はカメラの設定変更より、照明設備の変更か、設置場所の移動が好ましい。

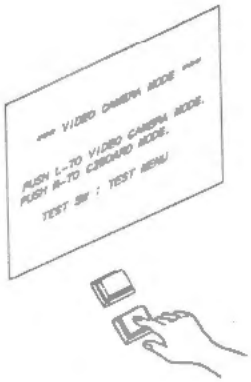
①サービスドアを開き、テストスイッチを押す。テストメニュー画面が映る。



②L、Rボタンを押して、＞を「VIDEO CAMER MODE」に移動する。

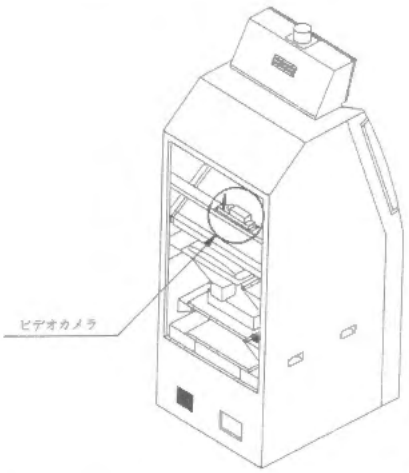


③決定ボタンを押すと、画面はビデオカメラモード画面になる。この時、両サイドコーナーの蛍光灯が点灯する。



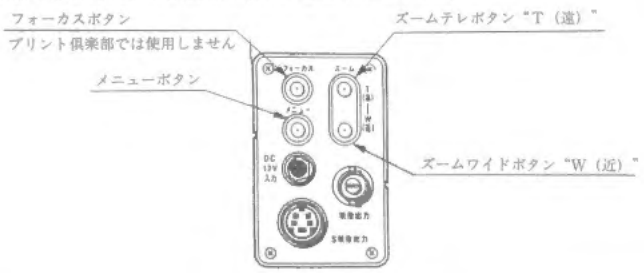
④Lボタンを押すと、ビデオカメラの撮影中の映像になる。

本製品のバックドアを外すと、ビデオカメラ（CCDカメラ）を見ることができる。



三菱製カメラ

このカメラはオートフォーカス(ピント)の機能があるので、この調整は必要ない。
カメラ内部に記憶している各設定を本製品設置場所において最良の結果を得るために変更することは可能。
設定変更を行なうには、別記の説明にそってモニターにカメラの撮影中の映像を表示させる。
設定の変更はカメラ本体後面のボタンを操作して行なう。



②設定変更方法

①メニューボタンを押すと、メニュー画面1を表示する。右図表示は出荷時の設定。通常は右図の設定で使用すること。

②メニューボタンをもう一度押すと、メニュー画面2を表示する。

③メニュー画面を表示中にズームテレボタンを押すと選択項目（点滅表示）が移動する。

④ズームワイドボタンを押すたびに選択項目の設定が切り替わる。

⑤メニュー画面2表示中にメニューボタンを押すと、メニュー画面の表示は消えて、通常モードに戻る。[注4]

WHITE BALLANCE	AUTO
W-BALLANCE LOCK	LOCKED
SHUTTER SPEED	NORMAL
BACK LIGHT	OFF [注1]
CAMERA No.	OFF
H-SYNC PHASE	450m [注2]

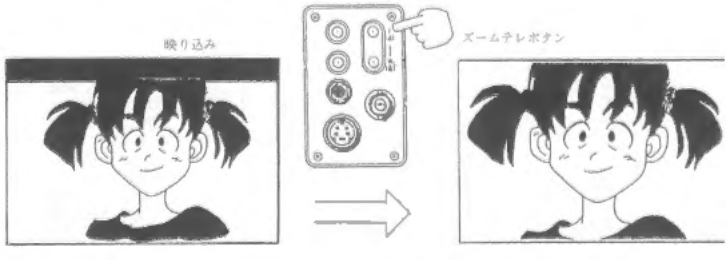
メニュー画面1

MANUAL FOCUS [注3]

メニュー画面2

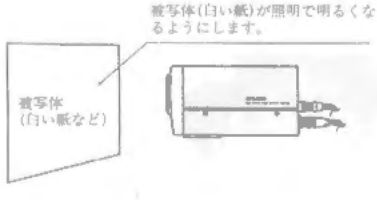
注1）プリント倶楽部に使用する設定として「BACK　LIGHT」は"OFF"が出荷時設定。
注2）プリント倶楽部に使用する機能として「H-SYNCPHASE」モードがある。カメラとプリント倶楽部のICボードとの同期ズレを調整するもので"450m"にして使用する。
注3）テストモード中は「MANUAL　FOCAS」になるがテストモードを抜けると自動的に「AUTO FOCAS」を表示する。
注4）メニュー画面を表示させた状態で約30秒間、各ボタンの操作を行なわない場合は通常画面に戻る。手順⑤の操作をしないで、この30秒間でプレイを行ないプリントするとメニューが画面に重なったプリントになるので注意。

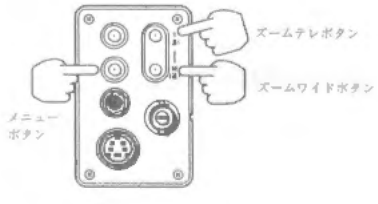
③画面サイズ調整



モニター画面にキャビネット内部が映り込む場合は、映り込みがなくなるまでズームテレボタンを押して調整する。

④ホワイトバランス調整





ホワイトバランスの出荷時設定は　ＡＵＴＯなので、照明や光源に拘らず自動的に調整する。しかし、光源が変化せず一定の状態に固定する必要がある場合は、以下の手順でホワイトバランスを調整する。

①キャビネットの前面から0.5mくらいの位置に白い被写体（紙、布など）を置き、モニター画面全体に映し出す。

②メニューボタンを押し、メニュー画面を表示する。ズームテレボタン"T(遠)"を一度押して、「W－BALANCE　LOCK」のモードを点滅させる。

③ズームワイドボタン"W(近)"を一度押す。

④モード表示が"LOCKED→LOCKIN→LOCKED"と変わり、ホワイトバランスをロックする。この時、「WHITE BALANCE」の表示が"AUTO"から"LOCK"に変わる。

トラブルシューティング

プリンターでトラブルやエラーが発生した時は、エラーランプ点灯とエラー音が出力される。プリントするデータを消去しないために電源を切らずに対処する。逆に、プリンター以外の箇所でトラブルが発生した時は、事故防止のため必ず電源を切ること。

代表的なトラブル

トラブル内容	原　因	対処方法
メインスイッチをONにしても動作しない	電源が供給されていない	プラグをコンセントに確実に差し込む
	電源電圧が正しくない	正しい電源電圧で電源供給する
	瞬間的な過負荷によりACユニットのヒューズが切れている	過負荷の原因を除去後、ACユニットのヒューズを交換する 514-5036-5000 FUSE6.4φ×30 5000mA 125V
メインスイッチをONにしてもデモ画面が映らない、サウンド出力、ランプ点灯はある	ビデオプリンターの接続不良	プリンターの接続を直す
	CCDカメラの接続不良	カメラコネクター（カメラ本体、中継ケーブル）を確認する
サウンドがならない	音量調整が正しくない	電源ユニットの音量調整ボリュームを調整する
	サウンド関係のメモリーの故障	サウンドテストを行なう
蛍光灯が点灯しない	蛍光灯の寿命	蛍光灯の交換
ランプが点灯しない	ランプ寿命	ランプ交換
デモ画面は映るが、カメラの撮影画面が映らない	レンズキャップをつけたままである	キャップを外す
	カメラのアイリス調整不良	アイリス調整

画面表示で「係員を呼んで下さい」とインフォメーションされるケース

まず確認することは

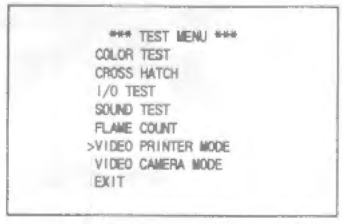
1．プリンターの電源は「ON」になっているか。
（プリンター本体左側の電源スイッチの上方にあるインジケーターが緑に点灯していればよい）
2．用紙の残数が「0」ではないか。
3．プリンター本体の右側にある「アラーム」のインジケーターが点灯していないか。

点灯している場合は

テストモードにてプリンターテストメニューを選択し、プリンタートラブルメッセージを読みとる。

手順の概略

1．電源ユニットの電源SWを再投入して、TESTを押す。（TEST　MENUが表示される）
2．コントロールパネルのL・Rでカーソルを上下に移動させ、VIOEO PRINTER MODEを選ぶ。
3．コントロールパネルの決定を押す。



＞を「VIDEO PRINTER MODE」に移動

4．VIOEO PRINTER MODEを選択すると「PUSH　L−TO〜」「PUSH　R−TO〜」と表示されるのでコントロールパネルのLを押す。（トラブルが起きたときの取込み画面が表示される）

ここからはプリンター本体のカートリッジ収納部分のドア上のスイッチ操作になる。

5．プリンター本体のカートリッジ収納部分のドア上部のMENUを押す。
6．∧∨を押してSET UPにカーソルを合わせる。

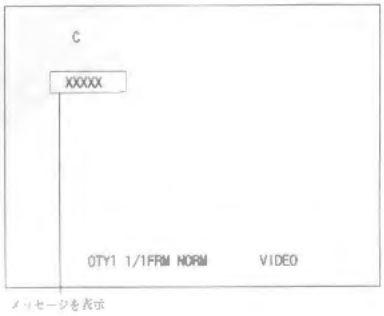
7．[>] を押すとSET UPのMENU画面が表示される。

8．[∧][∨]を押してDISPLAYにカーソルを合わせる。

9．[>] を押して「ON」が緑色になったことを確認する。

10．プリンター本体のカートリッジ収納部分のドア上部のMENUを押す。

11．画面中央付近に英文でメッセージが表示されるのでマニュアルに従って対応する。



確認終了・修理完了後は、

1．電源ユニットの電源SWを再投入して、[TEST]を押す。（TEST　MENUが表示される）

2．コントロールパネルの[L]・[R]でカーソルを上下に移動させ、VIDEO PRINTER MODEを選び、[決定]する。

3．プリンター本体のカートリッジ収納部分のドア上部の[MENU]を押す。

4．[∧][∨]を押してSET UPにカーソルを合わせ、[>] を押しSET UPのMENUを表示させる。

5．[∧][∨]を押してDISPLAYにカーソルを合わせ、[<] を押し、「OFF」が緑色になったことを確認する。

6．プリンター本体のカートリッジ収納部分のドア上部の[MENU]を押す。（プリンターのMENU画面が消えることを確認）

7．電源ユニットの電源SWを再投入する。

ONE POINT

対処方法

・REMOVE STUCK PAPER（リムーブ・スタック・ペーパー）
・REMOVE PRINTS（リムーブ・プリンツ）

1．給紙トレー・排紙トレーを外す。リボンカートリッジも抜き取る。
2．内部に用紙が残っていないかを確認する。
（もし残っていてもあわてて無理やり取り出さないこと）
3．用紙をつまめるようであれば引っ張ってみる。
4．噛み込んでいるようであれば右方向にスライドさせてみる。
5．用紙が見あたらなければ、プリンターのカバーを外す。
（側面の銀色のねじ、左右各2本と裏面1本を外し、後方上側に持ち上げるとカバーは外れる。）
6．シャーシ右側面に用紙と同じくらいの幅のスリットがあるのでこの中を覗いて、あれば取り除く。
7．ここにも用紙がなければメカ内部に剥がれたシールが張り付いているか、センサーの不良になる。（この場合、現地にて対処は難しいのでプリンターの修理が必要）

代表的なプリンタメッセージの表示

FEED ERROR（フィード・エラー）
　プリント用紙供給時の紙詰まり。
　給紙・排紙トレーを取り出して内部に用紙がないかを確認。

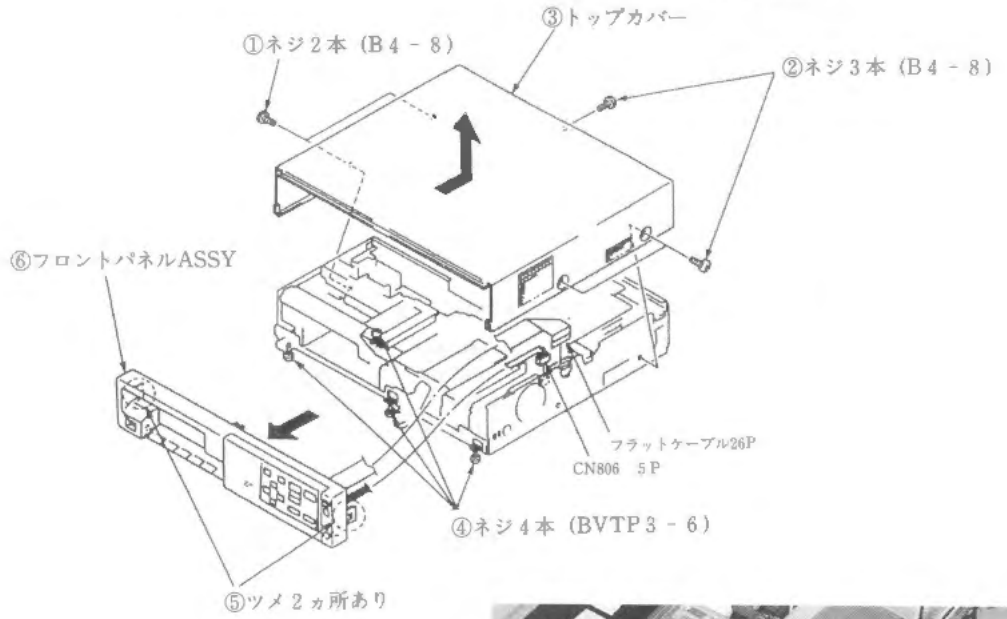
REMOVE STUCK PAPER（リムーブ・スタック・ペーパー）
　プリント中における紙詰まり。
　リボンカートリッジを取り出し、内部に用紙がないかを確認。

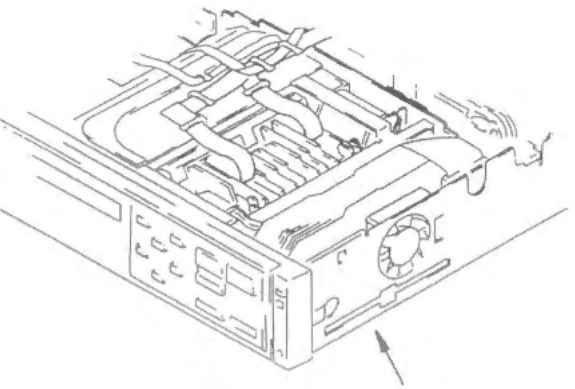
REMOVE PRINTS（リムーブ・プリンツ）
　排紙トレー付近での紙詰まり。
　給紙・排紙トレーを取り出して内部に用紙がないかを確認。

RIBBON END（リボン・エンド）
　リボンカセットが終了した。
　新しいリボンカセットと交換。（センサーの汚れの場合あり）

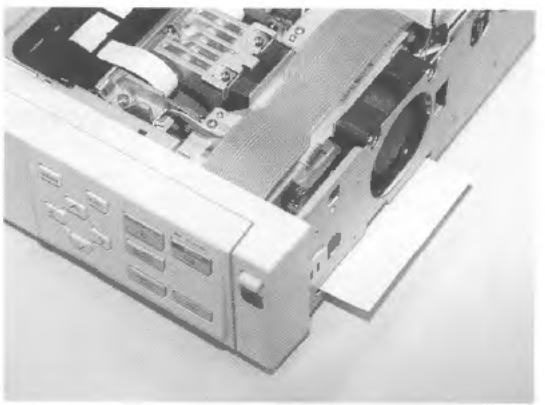
RIBBON ERROR（リボン・エラー）
　専用外のリボンカセットがセットされている。
　新しいリボンカセットと交換しても同じであればプリンターの故障。

カバーの外し方





このスリット部から中をのぞいて用紙がないかを確認
あればピンセットのような物で引っぱり出す



ERROR　＊＊　の表示がある場合（　＊＊　は数字）

1．プリンターの電源を再投入し、本体電源も再投入する。
2．再度プレイを行なってみる。
3．同様の表示が出る場合、現地での対処は難しいのでプリンターの修理が必要。
4．修理依頼する場合は数字を記入。

リボンカートリッジを取り出すことができなくなった

a．ドアオープンの押しボタンにストロークがなく、押しても開かない。
b．ドアは開くがストッパーのような部品が出たままでカートリッジが引っかかる。
c．リボン（フィルム）が内部で巻き付いてしまっているような感じ。

・いずれの場合も無理にあけたり、取り出したりしないこと。他の部分が破損するおそれがある。（メカの破損が考えられるので修理が必要）

■プリンターを外すときの注意事項

・筐体のコンセントを抜き、プリンターの電源スイッチは必ずOFFにする。
（感電防止のため）
・コードを抜くときは必ずコネクタハウジング本体を持って抜くこと。
（BNCコネクタはコネクタハウジング本体のリングを回してロックを解除する）
・カバーを外す際、ねじを紛失しないように注意する。
（指定ねじ外ではねじ山を破壊させるおそれあり）
・指定以外の分解を行なわないこと。
（保証が受けられなくなる場合あり）

用紙排出がスムーズに行なわれない

フロントドアを開放したまま確認して

・プリンターの用紙排出口からの用紙排出に勢いがない。

→プリンターの用紙排出部分のメカ不良。

→プリンター修理。

・フロントドアの用紙受けの裏面とプリンター用紙出口とのズレがある。

→フロントドアの用紙ガイドとの段差を修正。

プリンター内の排出トレーの位置ズレ、トレーの紛失。

→排出トレーは有償にて供給。

プリンターベースへのセットミス。

→プリンターのセット手順に従って確認。

決定すると画面が白っぽくなる（プリントアウトも白い）

・プリンターリアパネルのインピーダンス切り替えスイッチ（７５Ω）がONになっていない。

→ONにする。

・プリンターの色調整が不完全。

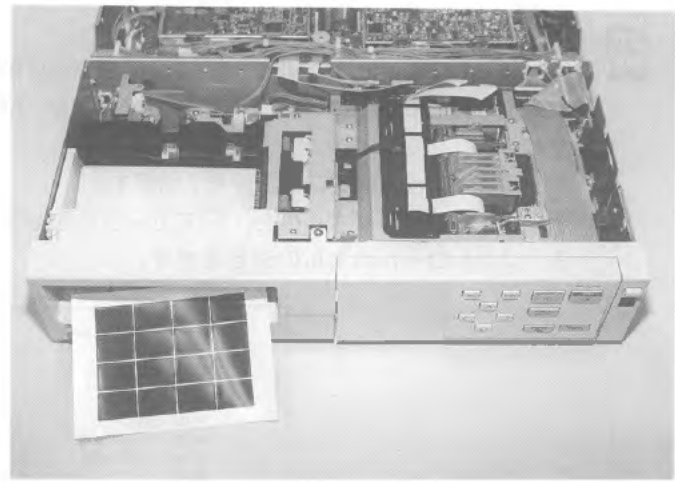
→調整手順に従って行なう。

決定すると真っ暗になる（プリントアウトも黒い）

・プリンターテストの画面表示は出る。

→プリンターの「ＩＮコネクター」の不良、断線。

→プリンターの入力設定を間違えている。（S - VIDEOになっている）



決定すると真っ暗になる（プリントアウトは正常）

・プリンタテストの画面表示が出ない。

→プリンタの「ＯＵＴコネクター」の不良、断線。

ONE POINT

・ＩＮとＯＵＴのコネクターを相互に入替えて、症状が入替わるかを確認してみる。

・プリンターの設定でINPUT SELがVIDEOになっているか、SET UPのMONITORがE TO Eになっているかを確認することも重要。

フレーム画面が流れてしまう

・カメラ単体のテストでは異常がない。

→カメラ修理。

フォーカスが決まりにくくなった（レイアウト変更したら）

・レイアウト変更により、被写体よりも明るい外光が影響している可能性有り。

→カメラがＡＰ - ２タイプならば、アイリス調整をしてみる。

・ハーフミラー、レンズ、ガラスの汚れ。

→クリーニングしてみる。

・どうやっても改善されない。

→カメラの不良が考えられる。（カメラ修理）

カメラからの映像が暗い（暗くなった）

・ＡＰ２においてはアイリス調整を行なってみる。

→調整不可能・変化がないならば、カメラの不良。

なお、コネクターを外すことによってオートアイリスに切り替わる。

プリントに白、黒いラインが入る（幅１㎜以下の細い線）

毎回同じ位置に出る。

・プリントヘッドの汚れ。

→プリンターのヘッドクリーニングを実施してみる。

→改善されなければヘッドの寿命または回路不良なのでプリンター修理が必要。

出るときと出ないときがある。（位置も違う）

・電気的不良も考えられるが一応、プリンターのヘッドクリーニングを実施してみる。

→改善されなければ、プリンター修理。

プリント位置がズレている

・１６分割のワクにはまっていない。（必ず）

→プリンタの設定確認。（下記、ワンポイントを参照）

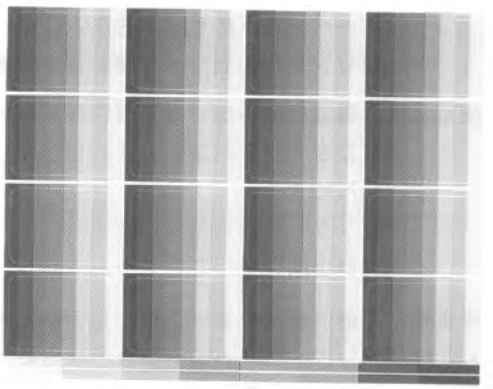
・ナナメにプリントされている。（紙詰まりも多い）

→プリンタ内部にシールが残っている、給紙部品の破損。

→プリンタ修理。

・色ズレしている。

→プリンタ修理。



写真では分かりにくいが、黒い筋状の傷が入っている。
これはプリンターヘッドの不良。

Check

プリンターの設定でSET UPのMEM SIZEがNARROWになっているかを確認することも重要。
この設定を有効にするにはSET UPから抜けた後、MENUを押してプリンターの電源を再投入する必要がある。

1．電源ユニットのテストSWを１回押す。

2．コントロールパネルのL・Rでカーソルを上下に移動させ、VIDED PRINTER MODEを選択。

3．コントロールパネルの決定を押す。

```
      *** TEST MENU ***
 COLOR TEST
 CROSS HATCH
 I/O TEST
 SOUND TEST
 FLAME COUNT
>VIDEO PRINTER MODE
 VIDEO CAMERA MODE
 EXIT
```

>を「VIDEO PRINTER MODE」に移動

4．VIDED PRINTER MODEを選択すると「PUSH L-TO VIDEO～」「PUSH R-TO C２～」と表示されるのでコントロールパネルのLを押す。

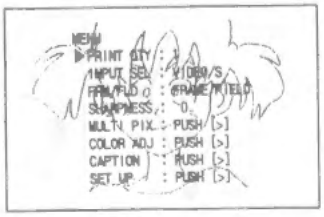
```
VIDEO PRINTER MODE


PUSH L-TO VIDEO PRINTER MODE.
PUSH R-TO C2BOARD MODE.
```

5．先ほどの試し撮りした画面が表示される。

ここからはプリンター本体のカートリッジ収納部分のドア上のスイッチ操作になる。

6．プリンター本体のカートリッジ収納部分のドア上部の MENU を押す。

7．∧ ∨ を押してSET UPにカーソルを合わせる。



8．> を押すとSET UPの画面が表示される。

SET UPサブメニュー画面　　緑色に点灯

9．∧ ∨ を押してMEM SIZEにカーソルを合わせる。

10．< > を押してNARROWを緑色にする。

> ● MEM SIZEの設定がNARROWではないとき（プリント位置がズレる異常を生じる）は、設定を戻したのち、SET UPサブメニューから抜け、MENUボタンを押したのち、プリンターの電源をいったん切ること。電源を入れたままだと、設定は戻らない。

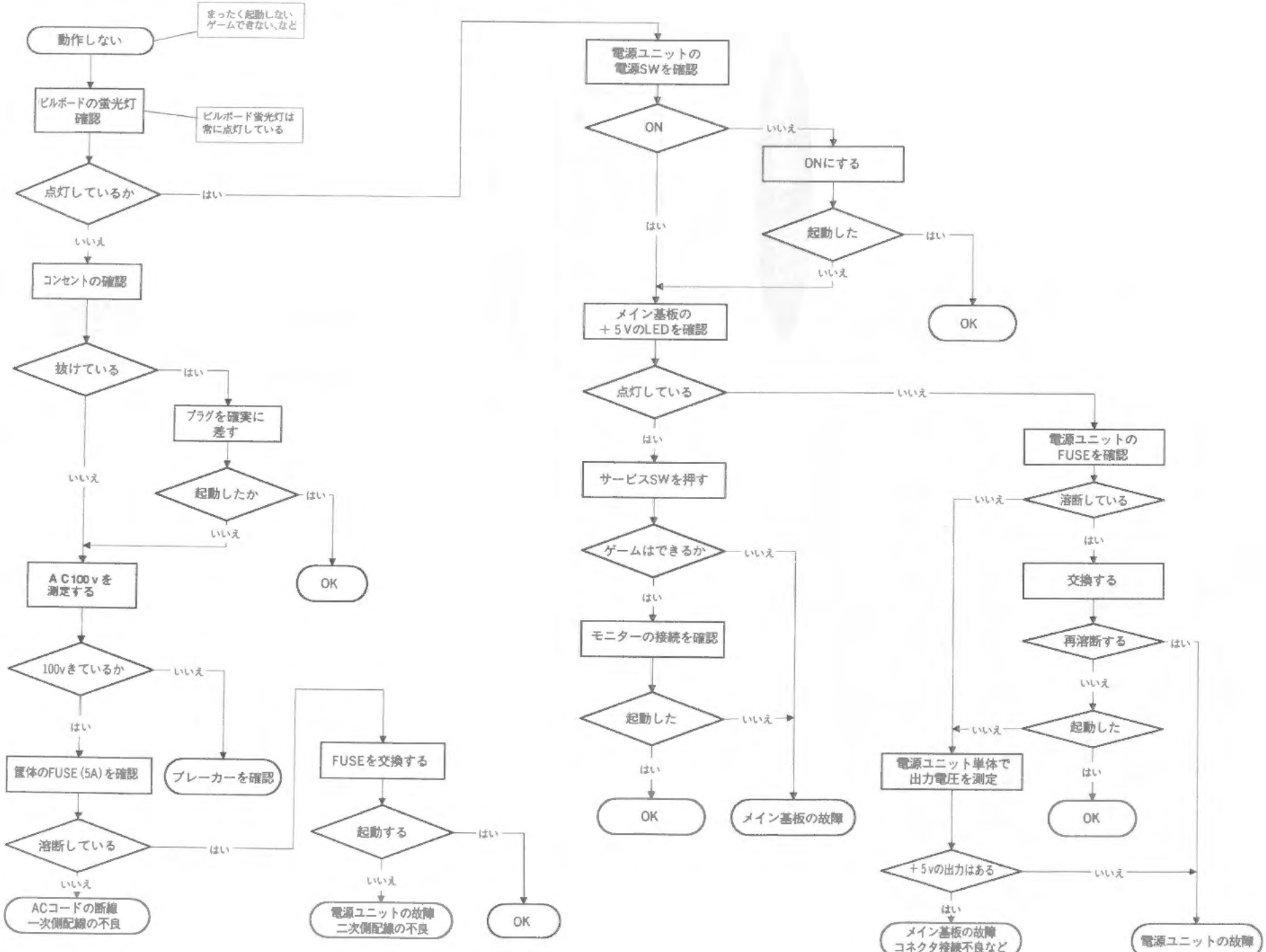
11．プリンターの EXEC を押し、さらに MENU を押す。

12．プリンターの電源SWを再投入する。

修理を依頼する前に…

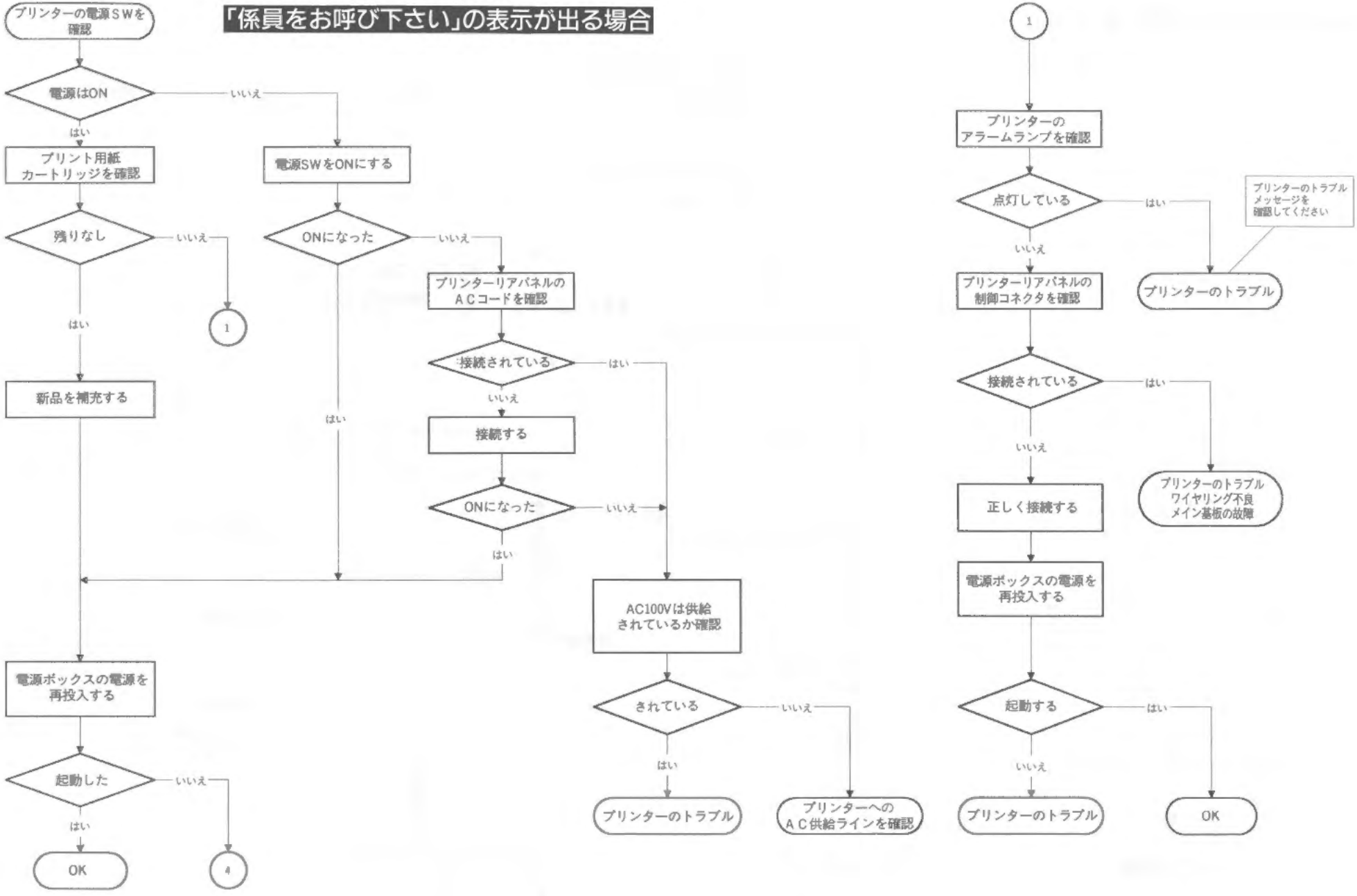
症状	原因／処置
操作ボタンを押してもモニター画面に何も現われない。	・POWERスイッチがOFFになっている。 →POWERスイッチをOFFにする。 ・本製品のメインスイッチがOFFになっている。 →本製品のメインスイッチをONにする。 ・接続が正しくされていない。 →接続を確認する。
標準画面で画面表示が現われない。	乱れた入力信号が入力されている。 →MENUボタンを押して、MENU画面を出し、INPUT SELの設定を変えるか、接続しているビデオ機器を正常な再生状態にする
標準画面で画像も画面表示も現われない。	SOURCE/MEMORYボタンを押してメモリー画像が出たときに正常であれば、出力信号の設定が「THRU」になっている。 →SET UPサブメニューで出力信号の設定を「E TO E」に変える。
プリントできない。	画面にエラーメッセージが出ている。 メッセージ一覧参照。
プリント画に黒い線が入る。	映像信号のない部分もメモリーに記憶している。 →画面位置をずらす。 調節後、新しく画像を記憶させてからプリントし直す。
プリント画に黒い枠が入る。	信号のない部分までメモリーに記憶している。 →プリント画のサイズを狭くする。 調節後、新しく画像を記憶させてからプリントし直す。
プリント画が欠けてしまう。	映像信号の一部しかメモリーに記憶できなかった。 →プリント画のサイズを広くする。 調節後、新しく画像を記憶させてからプリントし直す。
日付やコメント（キャプション）がはっきりとプリントされない。	フィールドモードでプリントした。 →フレームモードでプリントする。
プレイ中の画面にプリンターのメッセージを表示してしまう。	メッセージ表示状態のままである。 →MENUボタンを押して、メッセージを消す。

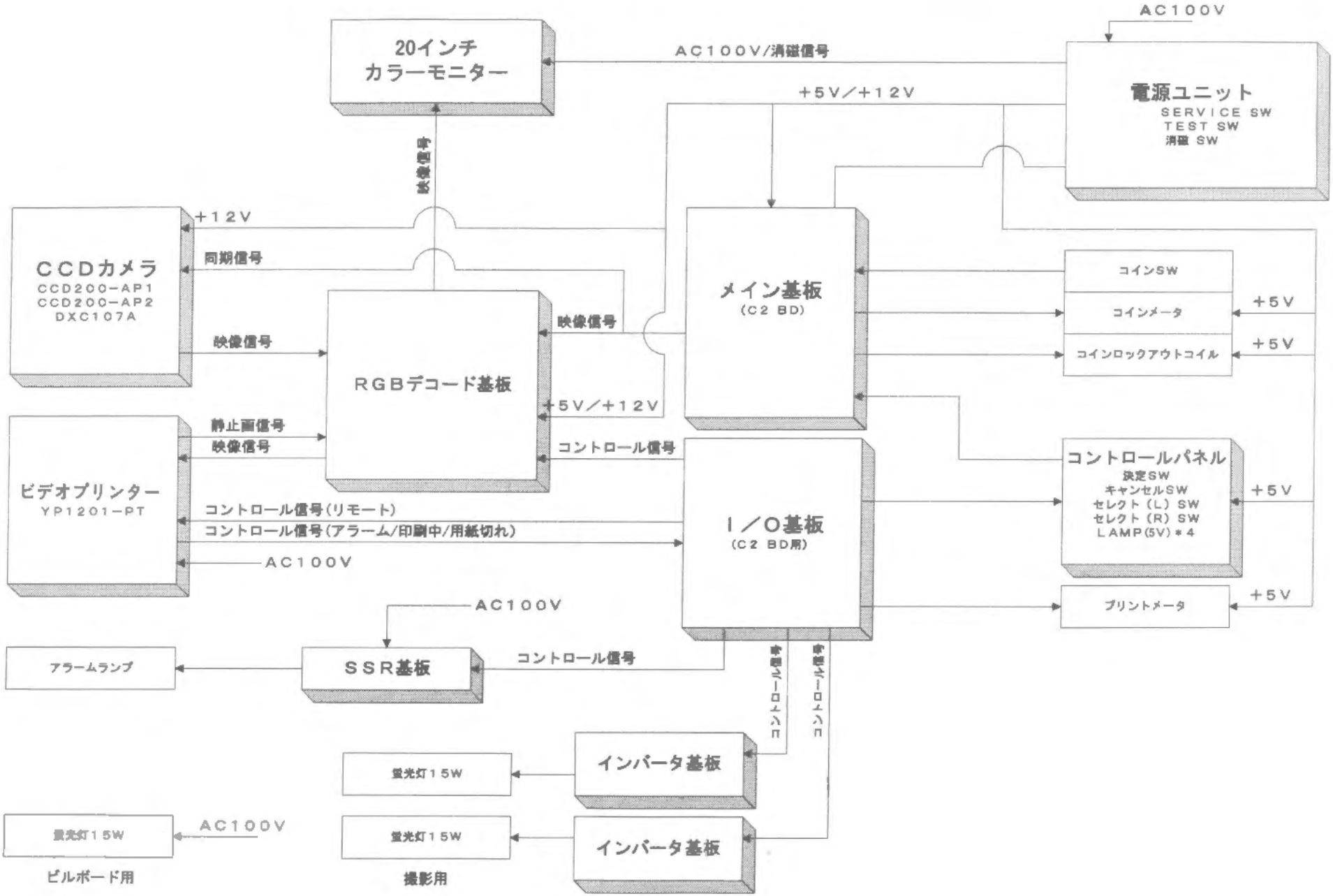
トラブルシューティング　フローチャート〈1〉



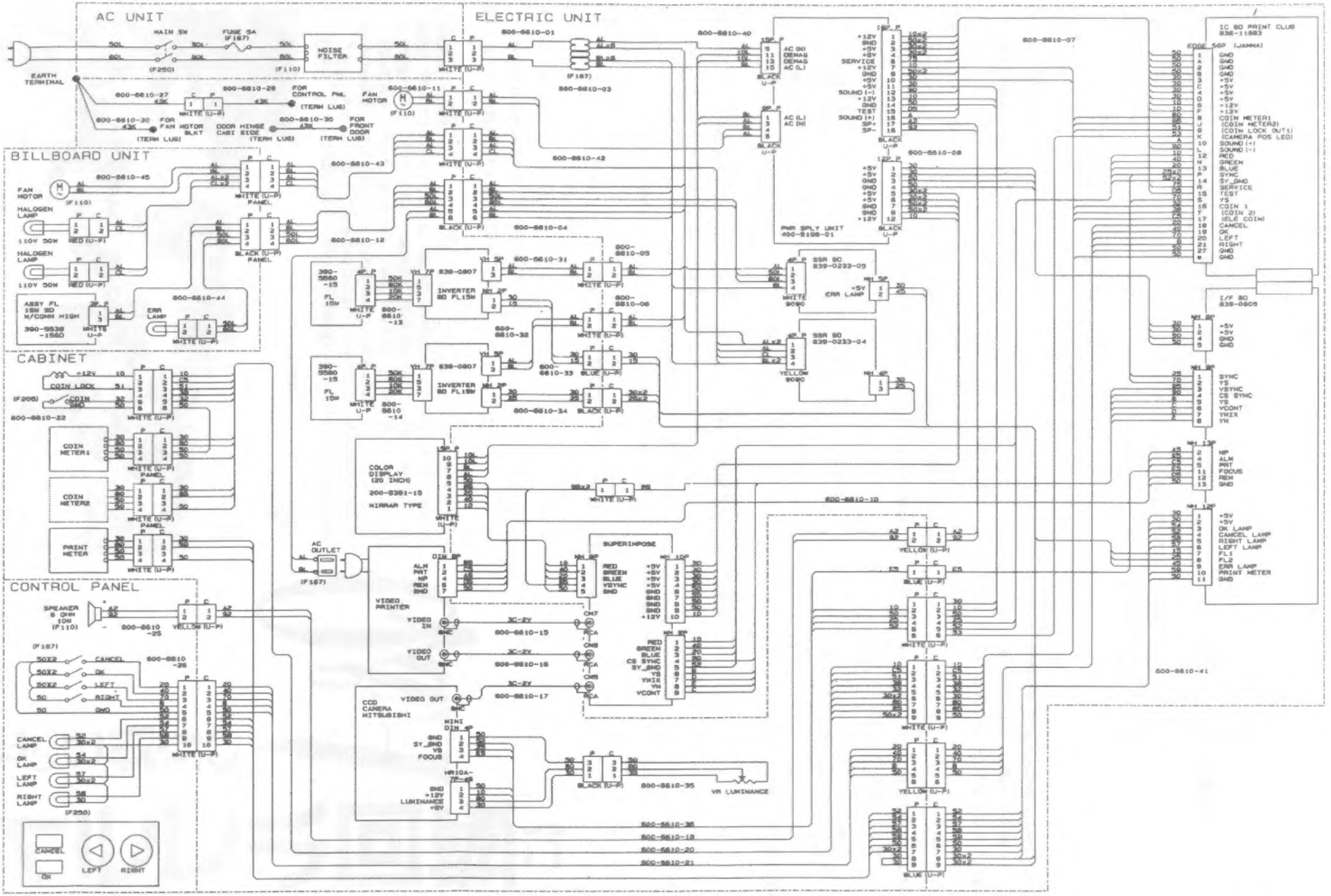
トラブルシューティング　フローチャート〈2〉

「係員をお呼び下さい」の表示が出る場合





プリント倶楽部ブロックダイヤグラム


AC UNIT
ELECTRIC UNIT
BILLBOARD UNIT
CABINET
CONTROL PANEL
MAIN SW
FUSE 5A (F167)
NOISE FILTER
EARTH TERMINAL
(F250)
(F110)
(F187)
800-6810-01
800-6810-40
800-6810-03
800-6810-07
800-6810-08
800-6810-27
800-6810-28
800-6810-11
800-6810-30
FOR CONTROL PNL.
FAN MOTOR
FOR FAN MOTOR BLKT
DOOR CASE SIDE
FOR FRONT DOOR
(TERM LUG)
800-6810-43
800-6810-42
800-6810-45
FAN MOTOR
HALOGEN LAMP
110V 30W
800-6810-04
800-6810-12
800-6810-44
ASSY FL 15W SD M/CONN HIGH
390-5538-1560
ERR LAMP
800-6810-31
800-6810-32
800-6810-33
800-6810-34
800-6810-05
800-6810-06
800-6810-13
800-6810-14
390-5560-15
FL 15W
INVERTER BD FL15W
838-0807
SSR BD 838-0233-03
SSR BD 838-0233-04
+5V ERR LAMP
PWR SPLY UNIT 490-8198-01
IC BD PRINT CLUB 838-11983
EDGE 56P (JAMMA)
I/F BD 838-0808
800-6810-22
COIN LOCK
COIN METER
(F206)
COIN METER1
COIN METER2
PRINT METER
COLOR DISPLAY (20 INCH)
200-8301-15
NIPPAN TYPE
SUPERIMPOSE
AC OUTLET
VIDEO PRINTER
VIDEO IN
VIDEO OUT
800-6810-15
800-6810-16
800-6810-17
CCD CAMERA MITSUBISHI
MINI DIN 4P
HR10A-7P-4S
VR LUMINANCE
800-6810-35
800-6810-36
800-6810-19
800-6810-20
800-6810-21
800-6810-41
SPEAKER 8 OHM 10W (F110)
800-6810-25
800-6810-26
CANCEL
OK
LEFT
RIGHT
GND
CANCEL LAMP
OK LAMP
LEFT LAMP
RIGHT LAMP
(F250)
CANCEL
OK
LEFT
RIGHT

総合配線図

㈱アトラス「プリント倶楽部」技術講習会より

トラブル回避にきっと役立つQ&A

最後に、同社では購入者を対象にした技術講習会を随時、開講してアフターフォローに努めており、先頃の同会では、実際にロケーションでスタッフ自らの具体的な疑問点についての質疑応答が行なわれた。

実際に起きているトラブルや先入観による勘違い、或いは「こうなっていたら便利だ」という意見まで、積極的に質問が飛び交っており、前頁までに登場しなかったケースについて、現場レベルで参考になりそうなものを幾つか紹介してみたい。

Q. プリント用紙100枚を使い切る前にインクリボンカセットがなくなってしまった。

A. 用紙送りのセンサーが汚れなどによって、マーキングの位置を正確に読めずにムダ送りしている可能性が高い。もし、頻繁に起こるようであれば、プリンタートラブルも考えられるので修理依頼をして下さい。

Q. プリントアウト後の用紙の決まった位置だけにピンク色のラインが入ってしまうが…?

A. RGBボードやプリンターヘッドのトラブルが考えられます。もし初期の製品であれば、カメラの状態によってキャビネットのピンク色を拾ってしまっている可能性もある（現在出荷分はマット仕上げになっていて反射しにくい）。まず、カメラの画角などを確認して、それでも直らなければ修理依頼を出して下さい。

Q. 用紙が複数枚数出てくる。

A. 特に冬場は静電気が帯電し、紙同士が吸着しやすい。また、シールを16分割にカットする時、人間の目に見えない程の糊がはみ出てくっついてしまうことがあるので、セットする前にはよく捌いてからホルダーに入れて下さい。

Q. プリントアウト後の用紙の、一番上の段の左から2番目だけがたまに剝がれてしまっている。

A. 給紙ガイドのツメが折れたり曲がったりしているか、給紙の糊がローラーに付着している可能性がある。或いは、用紙を入れる前の紙の捌き方が足りないことも考えられるので、まずローラーを専用の道具で清掃をして、紙をよく捌いてからセットして下さい。

Q. 店でプリンターのヘッド交換をしたいが…?

A. 電気的な処理が複雑な上、交換に必要な機器が高価であり提供していません。

Q. 修理にかかる期間はどのくらいですか?

A. もちろん内容によっても異なりますが、最短で3～4日間です。ボードは枚数が少ないのですが、プリンターは先出しが可能ですので相談下さい。

Q. コインの飲み込みが非常に多い。タコ足をしてはいけないといわれたが…?

A. タコ足が直接の原因とは考えられない。まず、投入硬貨実数とコインメーターの差数を確認し、投入硬貨数が多い場合はコインマイクロスイッチ、アクチュエーターの調整が必要。或いは、電気的不良。

また、投入硬貨数の方が少ない場合は、硬貨こぼれが考えられます。

Q. 時々だが、コイン詰まりを起こす。原因と対処法は…?

A. 初期ロットの一部に於いて、キャッシュボックス上部の板金とコインガイドに溶接のズレがあるため、ここに硬貨が積み重なってしまうことがあります。これに関しては、対応用のカバープレートを無償支給していますので連絡を下さい。キャッシュボックスカバー側から指で触れれば、段差の有無が確認できます。

このほか、コインマイクロスイッチとガイドの間に挟まってしまうケースもあります。

Q. インクリボンカセットを巻き戻して使いたいが…?

A. 当社に現物を送られてくるオペレーターの方も多いのですが、完全な使い捨てタイプなのでムリです。たとえ巻き直しても、心霊写真のように多重印刷されて使いモノになりません。

Q. 用紙とインクリボンカセットを同時に使い始めても、用紙の方が余ってしまう。用紙やインクリボンをバラ売りにして欲しい。

A. 現在、インクリボンカセットには余裕を持たせて102枚分のプリントができるようにしていますが、バラ売りに関しては今後、検討したいと思います。

Q. プリンターの寿命はどのくらいですか?

A. 稼働環境などによって差がありますが、通常6000～7000枚といわれています。関連して、プリンターはソニー製ですが、アトラス専用モデルであり、ソニーでは修理を直接受け付けていないので注意して下さい。

話題のニューアイテムを迅速にお届けします。
サイドバイサイド
SIDE BY SIDE TM
新鮮!春・夏・秋・冬 4コース
トヨタ・ニッサン マツダ・ホンダ
●通信機能で最高4人まで同時対戦可。
●視点は選択可能。
●新スピーカーシステムによる、迫力サウンド。
●実車からサンプリングされたリアルなエンジン音。
臨場感抜群!
実車取り込みがプレイ意欲をかき立てる!!
㈱タイトー
開発好調!
PROPCYCLE TM
業界初 新ジャンル
プロップサイクルDX
スポーツ感覚満載/風を感じる 爽快感度100%の スカイ・サイクリング
©㈱ナムコ
Super GT 24h TM
スーパーGT 24h
近日登場
㈱ジャレコ
ジェットウェーブ
JET WAVE TM
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
コナミ㈱
DEAD OR ALIVE TM
デッドオアアライブ
筋肉の細かい動きが、まるで、格士達の鼓動を伝えてくるようだ!
熱い感動が ロケーションを席巻する日も近い!!
テクモ㈱
ラストブロンクス
LAST BRONX 東京番外地 TM
"199X"リアルシティTOKYO
格闘ゲームの常識を超えた進化形。注目の3D-CG武器格闘ゲーム登場!!
©SEGA 1996
㈱セガ・エンタープライゼス
株式会社 総商
本 社 〒444 岡崎市井田西町17-4
TEL 0564(24)2581(代) FAX 0564(22)0555

PANCHI SHOT

パンチ・ショット

ソフトは「球界王」「黄門ちゃま2」等々、サブゲームのおまけ付きで売上げさらにUP！長期高稼働を可能にする親切設定！

サイズ／W670×D430×H1760mm

NEW

コマダムポーチ

50種90個OP価格￥30.000

NEW

カジュアルコレクション2

100個OP価格￥33.000

コンビネーションスペシャルウォッチ 50個・100個セット どちらにも対応いたします OP価格@￥500未満

ベビーキャット 6種90個OP価格￥30,000

たのしいおうち (20cm) 5種100個OP価格￥30,000

ティーベアーズ 大26cm 60個 OP￥24,000 小20cm 100個 OP￥30,000

プチアニマルキーホルダー 10種200個OP価格￥30,000

パステルアニマルキーホルダー 10種200個OP価格￥30,000

景品用カラーカプセルならレイクランドで！

人気定番商品

75Φソフトカラーカプセル
4色 500個 ￥8,000

イメージアップ好適品

業務用灰皿

■ネーム入れ承ります。ご希望の方はロゴ等書体をFAXにてお送り下さい。

制作見本例

見本の字数で@200円台の価格！お買い得です

価格：無地@￥220

1版@￥295

お見積りは100個より

ベストコレクション2

96個OP価格￥32,000

有限会社レイクランド
〒340 埼玉県八潮市木曽根 1046
TEL 0489-95-2325
FAX 0489-98-6803

振込口座
あさひ銀行三郷支店
普 3573019
亀有信用金庫東八潮支店
普 95174

えらんでお菓子ストアー

選んで楽しい60アイテム

ミルキー箱入り
F-3／60個入 ¥2,550

アンパンマングミキャンディー
F-4／40個入 ¥2,040

パラソルチョコレート
F-5／60個入 ¥2,550

ペコポコチョコレート
F-6／30個入 ¥2,550

アンパンマンチョコレート
F-12／20個入 ¥3,400

ポップキャンディー
F-18／10個入 ¥1,700

アンパンマンキャンディー
F-19／10個入 ¥1,700

バッドばつ丸チョコ
K-2／60個入 ¥2,550

ハローキティのどあめ
K-13／30個入 ¥2,550

繁盛本舗チワインガム
N-1／20個入 ¥3,400

繁盛本舗らむね菓子
N-2／40個入 ¥4,080

ミニ招き猫(マーブルチョコ)
N-3／12個入 ¥2,550

えらんでお菓子セット

約1,900個入 OP価格¥25,000

※セット内容は予告なく変更する場合があります。予めご了承下さい。

上記の商品以外にも常時60種を用意しております。カタログをご請求下さい。

- ●3万円以上お買い上げの方は送料をサービスさせて頂きます。
- ●3万円以上お買い上げの場合オリジナルセットを組みます。
  お気軽に、ご相談下さい。

全商品ＰＬ法対応済

(株)不二家、カバヤ食品(株)、ワーナー・ランバート(株)、ニッポー(株)製

キャンディストアー

35種入2200個～2300個@￥15平均 OP価格￥30,000

商品の全ては輸入品です。
有名、無名いろいろな外国からの品々。
スウィート＆テイスティ！
カラフル＆ユニーク!!

●Aセット(ガム有り)●Jセット(ガム抜き)を選べます。

※セット内容は予告なく変更する場合があります。予めご了承下さい。

素敵なお菓子が勢ぞろい!!

株式会社 ジール
〒164 東京都中野区本町1-31-6マンション中野坂上1103
TEL.03-5351-2470 FAX.03-5351-2471

SEGA PRIZE SERIES COLLECTION

7月発売予定

101匹わんちゃん ぬいぐるみ

しぐさが可愛い子犬たち。豊かいっぱいの仲間たちが勢揃い！

7月発売予定

ミッキーマウス Tシャツ

今大人気のオールドタイプのミッキー、そんなミッキーがプリントされました。

7月発売予定

不思議の国のアリス アクセサリー&アクセサリースタンド

オシャレ感覚いっぱいのアクセサリー。ドレスアップのワンポイントに！

7月発売予定

ピノキオ デスクアクセサリー

ゆかいなピノキオとその仲間たちがデスクまわりをより楽しくするでしょう。

8月発売予定

ノートルダムの鐘 タオル

この秋、公開予定の第34作品目のディズニーの長編アニメーションをいち早く商品化しました。

8月発売予定

ディズニーキャラクター マスコットシリーズ 1

ミッキーをはじめ、ドナルド、グーフィーなどが、小粒で可愛いマスコットで登場！！

8月発売予定

7人のこびと インテリアグッズ

可愛らしい7人のこびとたちが、お部屋を飾ります。

SEGA™

●本商品はウォルト・ディズニーエンタプライズ株式会社との契約により、セガエンタープライゼスが製造したものです。
●商品の仕様は改良のため、予告なく変更することがございます。予めご了承下さい。

実用新案申請中

SEGA PARADISE CARRY パラダイスキャリー

プライズマシンに大旋風（だいせんぷう）
この1台が売場に
大革命を起こす!!

企画・開発・製造／SEGA™ (株)セガ・エンタープライゼス

話題の新製品がぞくぞく登場!!

SEGA™ (株)セガ・エンタープライゼス

B-075

タマ&フレンズ スポーツバージョン
©1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

D-298

森永 お菓子なレイングッズ
©MORINAGA & CO.,LTD.

D-303

ヒストリックカー ジグソーパズル
©AKIRA WATANABE

D-305

バーチャファイター タペストリー Ver.2 ©SEGA 1996

V-085

ジャンボおやすみアニマル ©SEGA TECH

VEGAS PARLOR ベガスパーラー®

●新感覚のメダルプッシャー機、堂々デビュー！
●プッシャーゲームの持つ運の要素をクローズアップ！
●パチンコ玉を打てば打つほどチャンスは倍増！

<仕様>
寸法：幅1,215mm×奥行900mm×高さ1,811mm
重量：000kg　電源概要：AC100V 50/60Hz
消費電力：最大120W　総発売元：㈱アイビスコーポレーション

セガコーナー

文・倶楽部（ぶんくらぶ） 怪盗セイント・テール

©立川　恵・講談社・ABC・電通・TMS

業界初、ドットマトリックス採用のスロット画面が目を引きます。景品はカンペンと定規で、ハイインカムが期待できます。

<仕様>
寸法：幅500mm×奥行520mm×高さ1,450mm
プライズ容量：専用「マグネっち」300枚　重量：50kg
消費電力：最大80W　セガ・エンタープライゼス製

ポケットフレンド 怪盗セイント・テール

©立川　恵・講談社・ABC・電通・TMS

大当りでハンカチを、当たりならティッシュを。人気のアニメを起用した、ハンカチとティッシュのプライズマシン。

<仕様>
寸法：幅700mm×奥行650mm×高さ1,550mm
プライズ容量：ハンカチ100枚／ティッシュ400枚　重量：140kg
消費電力：最大35W　セガ・エンタープライゼス製

業界初！セル画プライズマシン誕生！
当たりの中の大当りはなんと手描きセル！
他では絶対手に入らない
手描きセル
全6種類
1,500枚限定!!&
シリアルナンバー付
超プレミアムアイテム!!
セル倶楽部
対戦アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 セル倶楽部
セル出口
印刷セル
全12種類
超プレミアムアイテム!
かつてないコレクト性とハイインカム!!
<仕様>寸法：幅694mm ×奥行515mm×高さ1,458(+220)mm
©VIDEO SYSTEM／(株)トーワジャパン　総販売代理店：(株)ジール
オペレーターの方にビッグニュース！
今ならPOP用スタンドをプレゼント!!
BANPRESTO
常識をくつがえすおもしろマシーン登場!!
6月発売
キャラクターシリーズA
入数／240個
マグネッくる
MAGNET&FEVER
● W1100×D555×H1,800mm
●消費電力：250W
のんびりぬぼー 全5種
©NOBBOW PRODUCTIONS
ウルトラマン
©円谷プロ
全6種
PINGU 全5種
PINGU ©1996 EDITOY／MBV
6月発売
全27種
ミニチュアコレクション
入数／270個
嵐を呼ぶマシーン新登場
目押しの鉄人 ガチャ王
同級生
同級生2
elf
イワトビペンギン
おきあがりマスコット
©POLYGON PICTURES
楽しいムーミン一家 ジオラマワールド
©1990 Moomin Characters
※価格表示のない景品の価格は@500円未満。
全5種
● W705×D500×H1,440mm●消費電力：250W
©1990 Moomin Characters／Bulls／テレビ東京／テレスクリーン
LICENCED BY TUTTLE-MORI AGENCY,INC. & KAWAKEI CO.,LTDC
両替機／KC-71、KC-72、KC-73
コインから高額紙幣までカバーの豊富なラインナップ
KC-71、72、73　共通仕様
●受入金種
一万円札、五千円札、千円札、五百円硬貨
●払出金種
71・73 千円札、百円硬貨
72 千円札、五百円硬貨
●受入貨幣容量
一万円札400枚、五千円札300枚
千円札1,200枚、五百円硬貨300枚
72 は五百円硬貨を除く
●払出貨幣容量
71・73 千円札1,600枚、百円硬貨5,000枚
72 千円札1,600枚、五百円硬貨3,000枚
●セレクトボタン
72・73 有　71 無
●寸法
1,650H×500W×355D(mm)
●重量
130kg
72 は五百円硬貨を千円札に逆両替できます。
両替機はコレでキマリ！
Exchange
願いをかなえる不思議な名前を一発出力！
監修は、中山雲水氏！
<仕様>
寸法：幅750mm×奥行950mm×高さ1,947mm（POP使用時2,140mm）重量：120kg 電源電圧：AC100V 50/60Hz
消費電力：最大120W　発売元：㈱アイマックス
お客様に大好評！
スパイラルタワーの演出効果がグ～ンとアップ。
高インカムまちがえなし！
SPIRAL TOWER DX
★カプセル自動補給機で高インカム！
★カラーライトで景品の魅力アップ！
★アームのポーズ機能で景品狙い打ち！
<仕様>
寸法：幅1,500mm×奥行1,500mm×高さ1,750mm
重量：約160kg　電源電圧：AC100V 50/60Hz
消費電力：最大300W　発売元：㈱タカラアミューズメント
Zeal 株式会社ジール
〒164　東京都中野区本町1-31-6マンション中野坂上1103
TEL.03-5351-2470 FAX.03-5351-2471

ャルラインナップ。

0(41)3434

送料無料（ただし、沖縄地域は送料一部負担になります。）

FAXもフリーダイヤルで
0120(73)5189

⑮ ラジコン スーパーカー
（96個入）
OP価格@¥500未満

⑯ モデルカー プレジデント クラッシック
（72個入）
OP価格@¥500未満

⑰ スーパーカー シリーズ
（72個入）
OP価格 ¥30,000

⑱ ハーレーダビッドソン バンダナ
（102個入）
OP価格 ¥25,000

⑲ アメリカン バックル
（144個入）
OP価格 ¥28,800
リーフケース入り

⑳ プルバック アメリカンバイク
（144個入）
OP価格 ¥38,000

㉑ MCMタオル 2Pセット
（100個入）
OP価格 ¥35,000
※製品は予告なく変更されることがあります。

㉒ ドジャース ハンドタオル
（100個入）
OP価格 ¥27,000

㉓ ミニコンポ2WAYラジオ
（80個入）
OP価格 @¥500未満

㉔ マジック ブラシ
（100個入）
OP価格 ¥30,000

㉕ おはようクロックアソートセット
（96個入）
OP価格 ¥43,200

㉖ ファンシー ギフト
（100個入）
OP価格 ¥30,000

㉗ ワールド わんず
（100個入）
OP価格 ¥32,000

㉘ たまて箱
（100個入）
OP価格 ¥5,000
2ケース単位で御注文下さい。

INFORMATION 下記商品取扱い

※価格表示のない景品の価格は@500円未満です。

アイテム、アクシス、アミューズ、アム ワールド、浦山商事、ヴィーネット、エイコー、オーブネス、カプコン、カヨー コーポレーション、ケイミック ジャパン、コモコ、サンエス、山雄、システム サービス、ジール、スクラッチ、セントラル、タカラ、ナビス産業、日本コロムビア、ニッコウ電子、バンプレスト、ビジネス センター、フォー ユー、三河商事、ミヤサン、メディア商事、メキシコ、森山商会、遊戯空間、ユーテック、ラッキー企画、ローム ロード、ワタカ

（五十音別）

MG MATSUYAMA GAME

景品グルメのスペシ

御注文は
フリーダイヤルで **012**

① NBAバスケットキャップSP
(60個入)
OP価格 @¥500未満

② NFL 子供用CAP
(100個入)
OP価格 ¥33,000

③ サッカー CAP
(96個入)
OP価格 ¥32,000

④ エア ハンマー
(108個入)
OP価格 ¥30,000

⑤ ワンダーパヒューム(香水)
(60個入)
OP価格 @¥500未満

⑥ エンリコ コベリ
(60個入)
OP価格 @¥500未満

⑦ MGSオリジナルウォッチアソート
(100個入)
OP価格 @¥500未満
商品指定も出来ます。

⑧ 腕時計スタンド
スタンド別途販売

⑨ スォッチ風 デジタル時計
(100個入)
OP価格 ¥23,000

⑩ なかよし プリティー 第2弾
(100個入)
OP価格 ¥30,000

⑪ ビッグマネー 財布セット
(90個入)
OP価格 ¥30,000

⑫ ジャンボ ゴリラ5
(80個入)
OP価格 ¥32,000

⑬ リダカラー 使い捨てカメラ
(120個入)
OP価格 @¥500未満
ストロボ付き

⑭ 赤ずきんチャチャシリーズ
ヌイグルミ、クッション、キーホルダー
©リダカラアミューズメント ©彩花みん/集英社・テレビ東京・NAS

(株)松山ゲームサービス

本社：〒790 愛媛県松山市余戸南4-9-40
TEL 089(971)5786(代) FAX 089(973)5189
大阪営業所：〒532 大阪府大阪市淀川区18条1-12-13
TEL 06(392)9561(代) FAX 06(392)9561

〈銀行振り込み先〉
伊予銀行 余戸支店
当座 2008203
K.K.松山ゲームサービス

ャルラインナップ。

0(41)3434

FAXもフリーダイヤルで
0120(73)5189

送料無料（ただし、沖縄地域は送料一部負担になります。）

㊸ BOOMBOOMベアーBIG
（84個入）OP価格¥32,000
㈱スクラッチ

㊹ ICHIRO Tシャツ&キャップ&タオル
（80個入）OP価格¥30,000
システムサービス㈱/企画 ㈱ユージン/製造元 協和商事㈱
YUJIN TOMY グループ ©ORIX BASEBALL CLUB

㊺ スーパーホース サウンド貯金箱
（50個入）OP価格¥21,000
㈱セガ・エンタープライゼス
©AVANTI

㊻ ビッグサイズシリーズ ガメラ2
（75個入）OP価格¥30,000
㈱バンプレスト
©大映・NH 1996

㊼ 機動戦士ガンダム フィギアコレクション
（80個入）OP価格¥30,000
©創通エージェンシー・サンライズ

㊽ タマ&フレンズ ハンドパペットスペシャル
（100個入）OP価格¥30,000
㈱セガ・エンタープライゼス
©1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.
SEGA™

㊾ LOTTEガム ビッグエアクッション
（80個入）OP価格¥30,000
㈱バンプレスト
©LOTTE

㊿ ぼくファーファ!! ブライダルコレクション
（100個入）OP価格¥30,000
㈱スクラッチ
©リーバープラザーズ リミテッド

(51) バーチャファイター2 コレクション
（77個入）OP価格¥30,000
㈱セガ・エンタープライゼス ©SEGA 1994

(52) タマ&フレンズキッチンウェアーセット
（50個入）OP価格¥24,000
㈱セガ・エンタープライゼス
©1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

(53) ヒロミチ・ナカノ サマーコレクション
（80個入）OP価格¥30,000
システムサービス㈱

(54) 日清ハングリーカップ 原始人
（96個入）OP価格¥30,000
㈱エイコー
※この商品は㈱博報堂の許諾商品です。

(55) バーチャファイター2 デフォルメタイプウィニングポーズEX
（100個入）OP価格¥30,000
©SEGA 1994/㈱ジーエム商事
※写真はレギュラーのデフォルメタイプです。

(56) ダービースタリオン
（80個入）OP価格¥34,000
㈱スクラッチ
©1996 Sonobe Hiroyuki/ASCII Corp.

INFORMATION 下記商品取扱い

※価格表示のない景品の価格は@500円未満です。

アイテム、アクシス、アミューズ、アム ワールド、浦山商事、ヴィーネット、エイコー、オーブネス、カプコン、カヨー コーポレーション、ケイミック ジャパン、コモコ、サンエス、山錬、システム サービス、ジール、スクラッチ、セントラル、タカラ、ナビス産業、日本コロムビア、ニッコウ電子、バンプレスト、ビジネス センター、フォー ユー、三河商事、ミヤサン、メディア商事、メキシコ、森山商会、遊戯空間、ユーテック、ラッキー企画、ローム ロード、ワタカ

（五十音別）

MATSUYAMA GAME

景品グルメのスペシ

御注文は
フリーダイヤルで **012**

㉙ カジラビ マスコット キーチェーン
(150個入) OP価格 ¥30,000
㈱スクラッチ

㉚ ティディベア コレクション キーチェーン
(160個入) OP価格 ¥30,000
㈱スクラッチ

㉛ イワトビペンギン フィギア キーホルダー
OP価格 ¥30,000
㈱バンプレスト
©POLYGON PICTURES

㉜ 新キューティーハニー
(96個入) OP価格 ¥33,000
㈱バンプレスト
©永井 豪/ダイナミック企画・東映ビデオ

㉝ マスコットキーチェーン セーラースターズ
(240個入) OP価格 ¥30,000
㈱バンプレスト
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

㉞ わくわくピングー ハンディライト
(86個入) OP価格 ¥30,000
㈱バンプレスト
©1996 EDITOY/MBV

㉟ ドラゴンボールGT マスコットキーホルダー
(240個入) OP価格 ¥30,000
㈱バンプレスト

㊱ タツノコ キャラクター フィギアキーホルダー
(160個入) OP価格 ¥30,000
㈱バンプレスト

㊲ ちょこメカ倶楽部
(120個入) OP価格 ¥30,000
㈱バンプレスト
©円谷プロ ©Nintendo ©AP

㊳ サウンド フラッシュ キーホルダー
(240個入)
OP価格 ¥28,800
※プリティプレゼント用もできます。

㊴ アンティーク シャープナー
(144個入)
OP価格 ¥17,280

㊵ リングホルダー
セーラームーン、スラムダンク、メンソレータム
(240個入)
OP価格 ¥30,000

※中身はサンプルにつき含まれておりません。

㊶ リーフ ソフト ケース (100枚単位)
(A)205×110×40mm¥4,500 (B)165×110×50mm¥4,500
(C)150×110×40mm¥4,000 (D) 90× 80×30mm¥4,000
(E)110× 95×40mm¥3,800 (F)205×132×40mm¥4,500
(G)205×160×50mm¥5,000 ※500枚以下は送料着払い
(A・B・C・D・E・F・ビデオ用切り込み有り)

㊷ ケース返却シール
(144個入)
OP価格 ¥2,880
一度買えば経済的

㈱松山ゲームサービス
本社：〒790 愛媛県松山市余戸南4-9-40
TEL 089(971)5786㈹ FAX 089(973)5189
大阪営業所：〒532 大阪府大阪市淀川区18条1-12-13
TEL 06(392)9561㈹ FAX 06(392)9561

〈銀行振り込み先〉
伊予銀行 余戸支店
当座 2008203
K.K.松山ゲームサービス

ミニポリピエロ

●120個入り　OP価格¥14,400

カプセルカー

●144個入り　OP価格¥17,280

ミニミニカー（ワーゲン・キャリアー付クーパー）

●144個入り　OP価格¥17,280

コインパース

●120個入り　OP価格¥18,000

パロディーキーバックス

●100個入り　OP価格¥27,000

皮クォーツ

●100個入り　OP価格@¥500円未満です

ウォータータイマー（5分計）

●72個入り　OP価格¥21,600

キャラクター電卓

●96個入り　OP価格¥33,600

アクセサリーアソート

（色や型は多数あります）

●100個入り　OP価格¥20,000

アラームクロック

●100個入り　OP価格¥25,000

ジャンボKH

●100個入り　OP価格¥18,000

スウィートリング

●96個入り　OP価格¥19,200

ミニチュア工具KH

●100個入り　OP価格¥10,000

ミラーKH

●100個入り　OP価格¥15,000

デラックス本皮KH

●100個入り　OP価格¥18,000

フォト・フレームKH

●100個入り　OP価格¥16,000

なぞなぞKH

●100個入り　OP価格¥18,000

学校の怪談KH

●120個入り　OP価格¥19,200

●1回の注文金額3万円以上にて送料当社負担となります。
●75Φ等カプセル詰めのご希望があれば、ご連絡下さい。(手数料無料)
※お客様のご希望に添ったセット商品をお作り致します。(100個単位より)
詳しいカタログをお送り致しますのでお気軽にご請求下さい。

リムジン(ロールスタイプ)

UFO

長さ23cm

●72個入り　OP価格@¥500未満です

スーパーカー

UFO　円筒カプセル

サイズ180×80×50cm

●72個入り　OP価格¥28,800

スーパーカー(小)

ヘキサ

●144個入り　OP価格¥36,000

オールドカー

ヘキサ

●144個入り　OP価格¥36,000

ハニービートル

ヘキサ　円筒カプセル

●96個入り　OP価格¥28,800

ミニクーパー

ヘキサ　円筒カプセル

●96個入り　OP価格¥24,000

ブラーゴ車

UFO　円筒カプセル

化粧箱付き

●72個入り　OP価格¥18,720

U.S.A.アニメビデオ

UFO　ハッピーベル

●50個入り　OP価格¥22,500

レーザーヘリコプター

UFO

●72個入り　OP価格¥25,200

ページメモアソート

ヘキサ

●120個入り　OP価格¥18,000

アニマル扇風機

UFO

●72個入り　OP価格¥25,200

マジカルモンキー

UFO　円筒カプセル

●144個入り　OP価格¥36,000

ハンカチアソート

75φカプセル

●100枚入り　OP価格¥10,000

バンダナ

75φカプセル

●100枚入り　OP価格¥12,000

ジョークタオル

UFO

OPP袋入り

●100枚入り　OP価格¥20,000

手　錠

ヘキサ　円筒カプセル

●96個入り　OP価格¥33,600

充電式シェーバー

ヘキサ　円筒カプセル

●50個入り　OP価格¥22,500

フレームベアー

UFO　円筒カプセル

OPP袋入り

●120個入り　OP価格¥24,000

輸入雑貨卸販売
(有)東上物産
TEL 0273(72)3744
FAX 0273(72)3762
〒370-35 群馬県群馬町西国分285-1

振込先
東和銀行六郷支店
普 083854

NEW

CREATION

WOO~WOO PARADISE

ウーウーパラダイス ©CLS/M.ESAKA

ウーウーパラダイス

5種アソート・80個入
OP価格：30,000円

大人気

スケアードガイ ビーチセット

5種アソート・80個入 OP価格：30,000円

© K. Freedman. 1996. Licensed by Valero Enterprises/Cosmo Merchandising

大好評

プリティーピティーキーホルダー

6種アソート・150個入 OP価格：21,000円

©1996 SCOOP CREATION INC.

『もう、怖がらないで、ボクがかわりに怖がってあげる。』
誰もが持っている恐れとか不安な気持ちをすべて引き受けてくれる友達
“スケアード.ガイ”今、あなたのそばで、力一杯の勇気をふりまいています。
『ボクの勇気が、キミの元気だ。』

SCOOP CREATION

株式会社 スクープクリエーション
本　　社 〒491 愛知県一宮市今伊勢町宮後字西茶原 54-3 TEL(0586)43-3370 FAX(0586)43-3372
東京営業所 〒144 東京都大田区蒲田5-36-2-5 相互蒲田ビル904号室 TEL(03)3734-1141 FAX(03)3734-1142

CREATION

● 7月発売予定
GREENWICH POLO CLUB タンブラー

NEW

POLO CLUB ベアーセット
6種アソート・80個入　OP価格：30,000円

ポスター付

GREENWICH POLO CLUB

TRADITION AND TEAM SPIRIT
DEFINING U.S. POLO
AT ITS BEST
©Greenwich Polo Club

グリニッチポロクラブ
GREENWICH POLO CLUB
歴史的にも古くアメリカでは最も権威あるポロクラブと位置付けられており、世界一流のポロプレーヤーの憧れの的となっています。メインターゲットはティーンズからアダルトまで広い層に受け入れられています。

絶賛再入荷

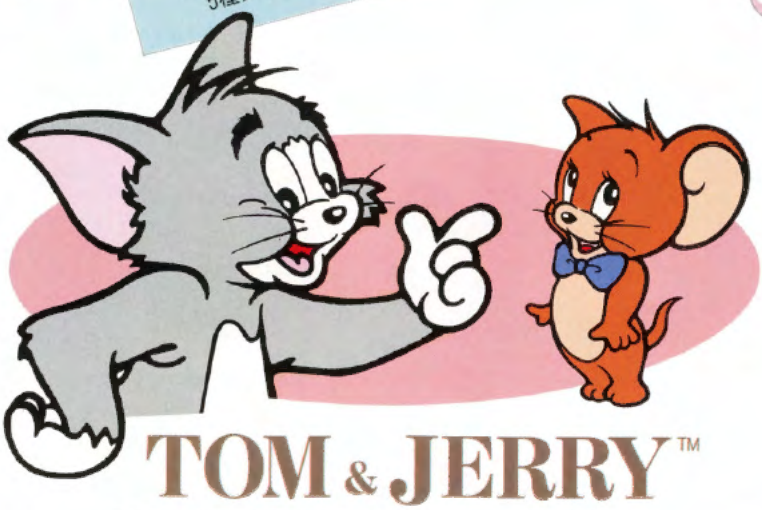
TOM & JERRY™ クラシック
5種アソート・80個入 OP価格：30,000円

ポスター付

発売中

ポスター付

TOM & JERRY™ ジョイントクッション2
6種アソート・96個入 OP価格：30,000円



TOM & JERRY™

©1996 TURNER ENTERTAINMENT CO., ALL RIGHTS RESERVED.

発売中

TOM & JERRY™ キーホルダー
12種アソート・144個入 OP価格：22,000円

株式会社 スクープクリエーション
本　　社 〒491 愛知県一宮市今伊勢町宮後字西茶原 54-3 TEL(0586)43-3370 FAX(0586)43-3372
東京営業所 〒144 東京都大田区蒲田5-36-2-5 相互蒲田ビル904号室 TEL(03)3734-1141 FAX(03)3734-1142

ファンファン　OP価格　¥26.000
（3アイテム、3色アソート、72個入り、意外な回転扇風機）

かっとびペンギン　OP価格　¥30.000
（10色、リボン付きアソート、100個入り）

テディベア音楽館　OP価格　¥35.640
（4アイテムアソートPP袋付き、72個入り）

ビートフィート　OP価格　@¥500未満
（歯磨きもマッサージも利用できます。2色、100個入り）

ファミリーアニマル　OP価格　¥30.000
（9アイテムアソート、90個入り）

ブラック&シルバーリュック　OP価格　@¥500未満
（2色アソート、48個入り）

充電式シェーバー　OP価格　@¥450
（100個入り）

ラジオAセット　OP価格　¥49.500
（AM/FM 2 アイテムアソート、100個入り）

ジーンズキーホルダー&ネックレスセット　OP価格　¥30.000
（各5アイテムアソート、200個入り）

バスクロック　OP価格　¥29.500
（吸盤付き6色アソート、100個入り、防水）

テディベアキーチェーン　OP価格　¥30.000
（10色アソート、200個入り）

カチューシャグラス　OP価格　¥35.000
（4色アソート、100個入り）

ハウスクロック　OP価格　@¥500未満
（アラーム付き、4色アソート、80個入り）

ツボグリッパー　OP価格　@¥200
（握るだけでツボ刺激OK,500円硬貨が22枚も収納OK,300個入り）

トランシーバー型ラジオ　OP価格　@¥500未満
（AM/FM、ライト付き、3色アソート、100個入り）

このマークの入っている景品はリーフケースのみの販売も可能@20です。サイズ　H 170×W11.5×D30~50mm

輸入雑貨卸販売

KOH 洪高貿易
KOH KOH TRADE CO., LTD.

〒534　大阪市都島区大東町2丁目14-6
TEL：06-927-5690
FAX 06-927-5689
振込先　住友銀行赤川町支店　普通口座1189293

今後よろしくお願いします。

販売代理店

(株) ユウビス	TEL：06-787-1881
(株) ラッキー企画	TEL：06-652-3471
(株) オーブネス	TEL：06-641-6001
(株) 東上物産	TEL：0273-72-3744
(株) 岩田良	TEL：06-943-5212

TOHSHIN SANGYOU TOHSHIN SANGYOU TOHSHIN SANGYOU TOHSHIN SANGYOU

#80502

ヘキサ対応

ドイツコレクションスプーン(13タイプ) 100個 OP価格 36,000円

#80500

UFO対応

イワトビペンギン(化粧箱入) 96個 OP価格 32,000円

#80117

何を入れるかアイデアワクワク!!

マウス本皮フレーム 100個 OP価格 25,000円

#802

小型写真・ミニシールに最適

ミニ木製フレーム 100個 OP価格 27,000円

#80811

本皮カーマークコインパース
120個 OP価格29,000円

#80600

ダイキャストNEWカー
(4WDカーアソート) 96個 OP価格27,000円

#80503

エマージェンシーライト
100個 OP価格39,000円

#80400

オーストラリアキーリング
100個 OP価格39,000円

センサーで小鳥が鳴きます。 #80116

スイングバード
96個 OP価格32,000円

ラップが楽しめます。 #80504

50's カー&サウンドステレオ
96個 OP価格38,000円

#80505

マウスサングラス
120個 OP価格28,000円

キャンバス地にレザーのトリミング。 #80506

キャンバスサイフ
100個 OP価格29,000円

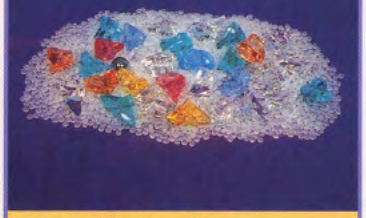
#80507

フットスポイラースリッパ
48個 OP価格17,000円

#800

クラッシュアイス
3Kg 5,400円

#1200



UFO用ビーズ
5Kg 3,000円

#620

ワンタッチいい輪
2000個 20,000円

株式会社
トーシン産業
〒211 神奈川県川崎市中原区上丸子八幡町816
TEL 044-422-8833 FAX 044-422-8830
アメリカオフィス 16640 Mt.Hoffman Cir;Fountain Valley, CA92708

景品の新しい定番 プライズ CD-ROM for パソコン

Windows & Macintosh 対応！

犬猫バトルロイヤルコメディ まる&じろ

SPICEプライズCD-ROM 第2弾 7月発売決定

Copyright©1995 SPICE CREATIVE CO.,LTD.All Rights Reserved.

今度はパズル、格闘、AVG！

業界唯一の景品CD-ROM、遂に第2弾完成間近。どうぶつくんCD-ROMは様々な雑誌に取り上げられて、大反響だっただけに、スパイスとしても次作開発に気合いが入りました。発売後わずか一ヶ月で数百通も寄せられたユーザーの感想を参考に、ゲーム性はもちろん、操作性などの向上に務めました。また、箱の仕様も変更してクレーンの成功率を最適調整致しました。ご期待ください。

そして、8月にはギャルゲーが・・・

★開発中の画面です。

わくわくどうぶつウォッチング

Copyright ©1995 SPICE CREATIVE CO.,LTD.
All Rights Reserved.

インカム最高！無敵の話題性

3種 75個入	好評発売中
OP価格 ¥30.000	170×140×35mm

Macintosh、Apple Computer,Inc.の登録商標です。Windowsは、Microsoft社の登録商標です。

やしの木パラダイス

5種 80個入	好評発売中
OP価格 ¥30.000	200mm

とらんぷぽっけ

5種 90個入	好評発売中
OP価格 ¥31.000	180mm

ふてぶて親子 FUTE BUTE 3

5x2種 90個入	6月発売予定
OP価格 ¥30.000	200mm

ぷっちーずのバッグがいっぱい！2

人気のぷっちーず最新版！
7月発売予定 予約受付中

パート1の時は発売前にほとんど売り切れてたほどでした。ホントに予約しておいた方がいいですよ！

SPiCE CREATIVE
株式会社スパイス クリエイティブ 〒271 千葉県松戸市本町１４－５稲生ビル1F
TEL●0473-69-5022
FAX●0473-65-8777

スパイスのホームページにアクセスしよう！ http://www.bekkoame.or.jp/~spice1/

SANWA'S PARTS

SANWA

光センサーを採用した新時代ジョイスティックレバー

HIGH SPEED RESPONSE

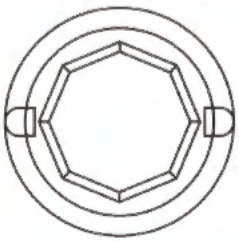
FLASH1

光センサーレバー

- マイクロスイッチの代わりに光センサーを採用したことにより
  1. 反応速度が効率アップ
  2. スイッチ部の負担がかからないので、レバー寿命が大幅にアップ
- 付属の（下写真）専用ハーネスにより、配線が簡単
- シャフトカバー付でサビない
- 当社JLF-TP-8使用のパネルにはワンタッチ交換が可能

※光センサーレバーはUSAとの共同開発商品です。特許出願済
※光センサーを動作させるため、DC＋5Vが必要です。
※8方向用ガイドチップは特許出願中です。

八角形の８方向ガイドチップをセット



大好評

コマンド入力が
しやすくなりました。

この商品は当社のJLFタイプレバーにも使用できます。

光センサー部

付属品

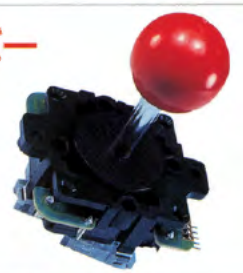
対戦パネル

(OOM-8-6ART-H)

- セガ社対戦用オリジナルデザイン。
- VS筐体と同じボタン配列。
- ステンレス製でサビません。
- デザイン・操作性抜群！

バーチャレバー

(JLF-TP-8)



バーサスシティパネル

(OOM-8-6VS-H)

- バーサスシティ純正デザイン。
- 6ボタン対応。
- ステンレス製。

好評発売中

麻雀パネル (RM-2A-H)

- アストロ専用設計でデザイン。
- 通常ボタン使用。
- 大きくて使いやすく交換が簡単。
- もちろんステンレス製！

SANWA

三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区幸町20-15
TEL 03(3959)6611(代) FAX 03(3955)9208
振込銀行：住友銀行 大塚支店（普）173617

Sanwa Denshi Co.,Ltd.
20-15, SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN.
PHONE:03-3959-6611 FAX:03-3955-9208
PHONE:03-3554-2261 FAX:03-3554-2232（TRADE DEPT）

192 新イーグルリング
100個入
OP価格 ¥15,000

9 シルバーリング
100個入
OP価格 ¥15,000

10 ターコイズリング
100個入
OP価格 ¥15,000

180 ドルフィンリング
100個入
OP価格 ¥15,000

110 ムードリング
100個入
OP価格 ¥20,000

249 天然石チタンピアス
100個入
OP価格 ¥15,000

28 ピアス
100個入
OP価格 ¥15,000

27 イヤリング
100個入
OP価格 ¥15,000

60 ドルフィンコレクション
100個入
OP価格 ¥15,000

68 タイチーコレクション
100個入
OP価格 ¥15,000

62 エンジェルコレクション
100個入
OP価格 ¥15,000

67 ピースマークコレクション
100個入
OP価格 ¥15,000

237 ロケットアクセサリーセット
100個入
OP価格 ¥15,000

238 ロケットネックレス
100個入
OP価格 ¥18,000

275 誕生石ベビーリングネックレス
100個入
OP価格 ¥18,000

73 クリスタルガラスネックレス
100個入
OP価格 ¥20,000

74 プチネックレスアソート
100個入
OP価格 ¥15,000

276 イニシャルダイスネックレス
100個入
OP価格 ¥15,000

4 チョーカー
100個入
OP価格 ¥15,000

72 ロングチョーカー
100個入
OP価格 ¥18,000

79 シルバーキーホルダー
100個入
OP価格 ¥14,000

30 シルバーロングチェーン
100個入
OP価格 ¥18,000

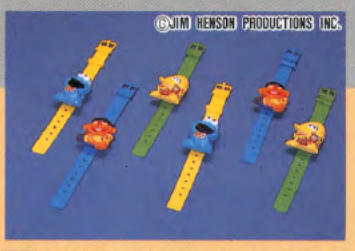
15 ゴールドメタルバレッタ
100個入
OP価格 ¥15,000

16 シルバーメタルバレッタ
100個入
OP価格 ¥15,000

142 ディズニーキャラクターウォッチ
50個入
OP価格 ¥24,000

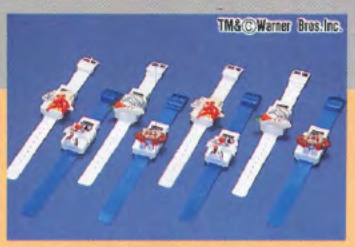
176 ディズニーストライプ&チェック
50個入
OP価格 ¥24,000

143 ディズニーカラーウォッチ
50個入
OP価格 ¥24,000



204 セサミストリートウォッチ
50個入
OP価格 ¥24,000

206 トム&ジェリーウォッチ
50個入
OP価格 ¥24,000



173 ワーナーブラザーズウォッチ
50個入
OP価格 ¥24,000

141 アメリカンキャラクターウォッチ
50個入
OP価格 ¥24,000

236 マウスブレスレットウォッチ
100個入
OP価格 ¥30,000

55 ワードローブキーホルダー
100個入
OP価格 ¥12,000

271 レザーキーホルダーアソート
100個入
OP価格 ¥15,000

181 ペアキーホルダーセット
100個入
OP価格 ¥5,000

41 ガラスアニマル
100個入
OP価格 ¥8,000

278 テディベアメタルK/Hアソート
100個入
OP価格 ¥18,000

281 カントリーベアK/Hアソート
100個入
OP価格 ¥18,000

217 テディベアフラワータオル
100個入
OP価格 ¥10,000

82 バンダナ
100個入
OP価格 ¥10,000

113 メタルフレームサングラス
100個入
OP価格 ¥20,000

114 リーフケース入
100個入
OP価格 ¥25,000

115 トラッドサングラス
100個入
OP価格 ¥20,000

116 リーフケース入
100個入
OP価格 ¥25,000

21 ファッションカラーサングラス
100個入
OP価格 ¥20,000

22 リーフケース入
100個入
OP価格 ¥25,000

233 ルーズソックス
100個入
OP価格 ¥18,000

234 リーフケース入
100個入
OP価格 ¥23,000

株式会社 エイ・ピー・アイ

〒420 静岡市呉服町2丁目3-3 エイ・ピー・アイビル
TEL (054)250−0135(代) 10:00～18:00
FAX (054)271−5817

御注文はFAXで24時間受付
FAX (054)271-5817

※セット内容が若干変更になる場合がございます。予め御了承ください。

振込先
静岡銀行
呉服町支店
(普)0778769

大型機　メダル機
高く買います!!!

ニューUFO
キャッチャー

セガラリー
チャンピオンシップ
ツインタイプ

デイトナUSA
ツインタイプ

スズカ8アワーズ2

メガロ50

ウエスタン
ドリーム

支払いは現金で即!

TEL、FAX、お気軽に!

一括買い(店ごと)OK!

全国どこでも見積すぐ参上!

TOYO
21世紀のアミューズメントをみつめて
株式会社 東洋物産
TEL 06-628-2136
FAX 06-624-3987
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
1-19-21 SHOWA-CHO, ABENO-KU OSAKA, JAPAN
振込先：住友銀行西田辺支店［当座］246847

ブーム復活のボウリングを核とした複合型AM施設
「タイトーアミューズメントシティー上諏訪店」
㈱タイトー

遅い春が過ぎ、やがて初夏の日差しへと変わっていく五月。

信州は、そうした日本特有の季節の移り変わりを、自然体で体験できる地として、首都圏はもとより、関西圏からの観光客の人気も高い。

この信州・長野県、諏訪湖の麓に、㈱タイトー（本社・東京、中村紘一社長）が、ボウリング場を核とした複合型アミューズメント施設「タイトーアミューズメントシティー上諏訪店」をオープン、4月26日より営業を開始、注目を浴びている。

長野県諏訪市は、県のほぼ中央に位置し、諏訪湖を中心に広がる風光明媚な地。精密工業が盛んな地としても知られ「東洋のスイス」とも称される。

東京から鉄道、或いは高速道路を利用すれば約2時間の距離と近く、利便である反面、近年、市外、特に東京への若者層の流出が、市の大きな問題となっているのも事実である。

今回オープンした「タイトーアミューズメントシティー上諏訪店」は、同市の中央諏訪湖東南岸、JR上諏訪駅から車で約10分の県道沿いに位置し、施設前を走る県道諏訪辰野線は、乗用車に混じりトラックの往来も激しい産業道路として機能している。

周辺を見ると幹線道路脇に各業種の大型店も多い。アミューズメント施設としては、ボウリング場が数店あり、そうした既存店とどう区別化するのかも、注目されるところだ。

では施設内容に話を移そう。

今回のオープンは、全くの新築オープンではなく、従来からあったボウリング場（地元企業経営）を賃貸した、タイトーブランドとしてリニューアルしたもの。地元客らには、「ボウリング場が新しくなった」というように捉えられており、新築オープンに較べ、知名度及び認知度向上のための苦労は少ない。

建物は一部2階建の平屋造りで、淡いクリーム色を基調とした外観となっている。景観条例のきびしさ故か、電飾などの飾りは少なく、昨今オープンするアミューズメント施設の派手な装飾に較べるとやや寂しい感じはするが、ターゲットを限定せず、フルターゲットを狙った同施設のスタイルを考えると、誰でも受け入れやすい落ちついた感じに仕上げているといえるだろう。

一方、店内装についても、外観同様淡いクリーム色を基調に演出し、派手な飾りなどは見当たらない。また、清掃面については、トイレを始め徹底されており、来場者に不快な感じを与えない心配りは、スタッフ教育の賜物といえるだろう。

施設内容としては、ボウリング22レーンを中心にレイアウトされ、ゲームフロアは1階入口から向かって左側、約730㎡を利用して営業される。本来ボウリング場だけに、天井が高く、各機種がゆったりと置かれているのが印象的。

各フロアの構成は以下の通り。

【ゲームフロア】

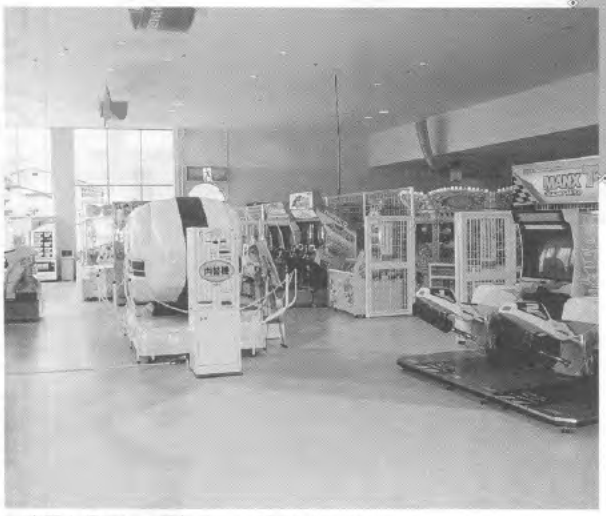
TAITO AMUSEMENT CITY

↑「IDYA」のアイキャッチ効果により、ゲームコーナーへ客を誘導する

↑窓面が大きく、昼間は陽光がふり注ぎ、明るい

↑同社の最新マスメダル機「ウイニング・ギャロップ」も設置

↑「タイトー・アミューズメントシティー上諏訪店」の外観。淡いクリーム色の外壁が特徴



↑空間を多用し、開放感たっぷりのゲームコーナー

機種構成としてはビデオゲーム60台を筆頭に、プライズゲーム9台、メダルゲーム59台、カーニバルゲーム4台などで構成されるが、専有規模で見ると、メダルゲームの充実ぶりが目立つ。昨今（というには少々時間が経ってはいるが…）、メダルゲームの低調が囁かれ、大型店であればあるほど、メダルゲームの役割は大きなものがあり、冒頭でも触れたが他店との区別化という意味からも、いかに運営し利益を上げていくかが注目される。

またゲームコーナー入口すぐに、大型シミュレーションマシン「IDYA」が設置され、入場者のゲームコーナー誘致への先導役を担っているようだ。

営業時間・午前10時～午前0時。

【ボウリング】

元来あった施設及び機器をリニューアルして使用しており、全部で22レーン。

全てコンピュータ管理の最新設備で、土・日・祝日などは終日待ち時間が出るほどの盛況ぶり。ボウリング人気復活を印象付ける。

客層としては、若年層を中心にファミリー層まで多岐にわたり、同社の思惑通りの結果といえる。

1ゲーム450円。貸靴200円。

営業時間・午前10時～翌午前2時（平日・日曜・祝日）、午前10時～翌午前5時（土曜日）

【カラオケ】

タイトーの最新型通信カラオケ「X2000PRO」プラス「ボイスキャップ」を導入したボックスを9室完備。各室をカラフルな色で区分けしている。利用客はヤング層が中心となっている。

1時間1室1000円（午前10時～午後6時）、1時間1室2000円（午後6時～閉店）

営業時間・ボウリングと同。

【ビリヤード】

2階部分（建物全体としては一部分）を利用して営業される。

ビリヤード台は9台設置されており、個人はもちろん団体での貸切りも可能となっている。

ボウリング同様、往時のビリヤードブームを知らない世代が中心となり、静かにブームが進行している気配がある。同店を含めてビリヤード台を設置しているところも多いことから、今後の動きには注目しておきたいところだ。

30分1人300円。

営業時間・ボウリングと同。

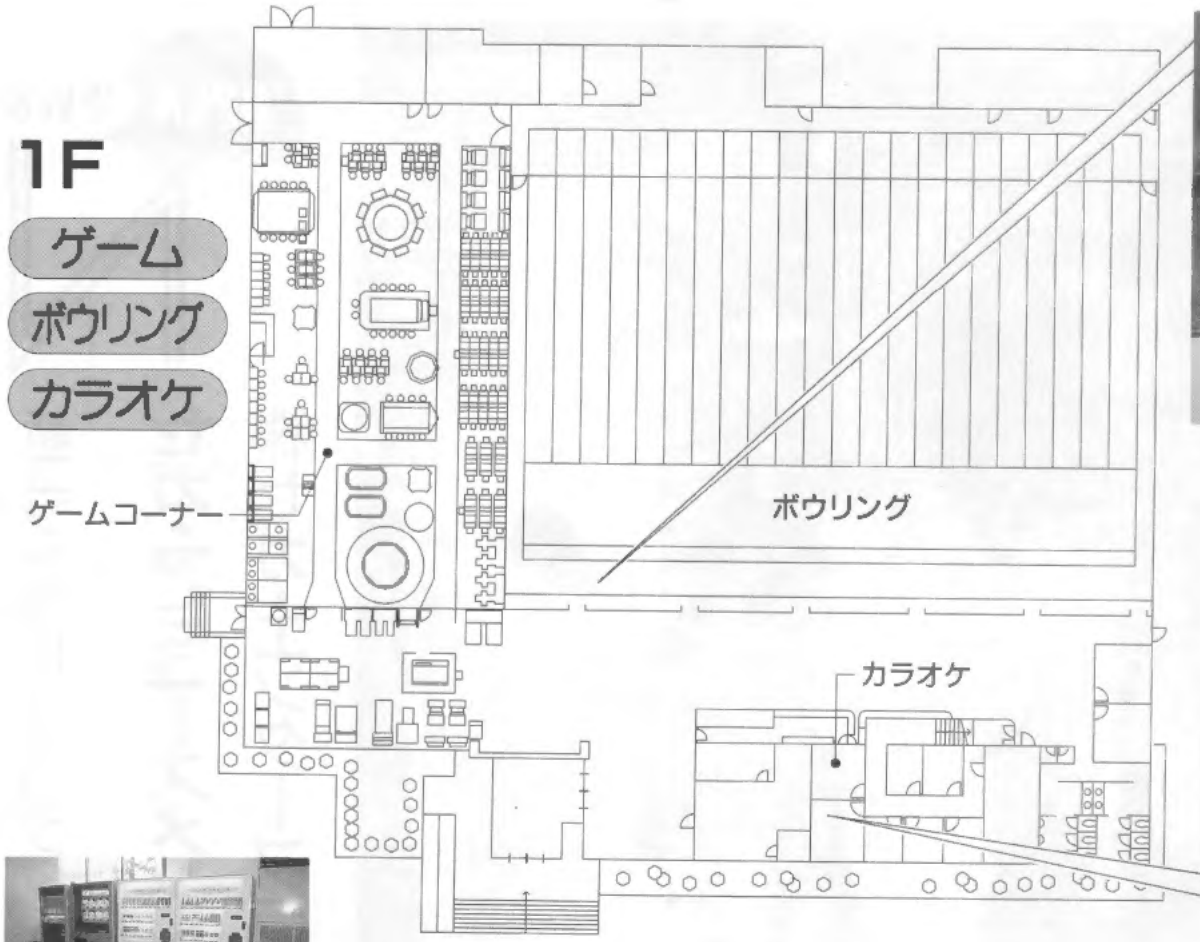
◆

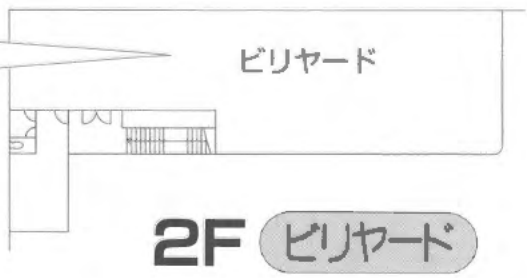
さて、以上が各施設の概要になるのだが、やはり、ゲームを始め、カラオケ、ビリヤードはボウリング施設の付帯設備という感は拭えない。もちろん従来のゲームコーナーのように、デッドスペースを利用したものでは決してないのだが、ゲーム単体の客、カラオケ単体の客として集客できるまでには、もう少し時間を要するのではないかと思う。

同施設の方針として、ボウリングをメイン施設として営業しているのであろうから、こうしたスタイルは仕方のないことかもしれない。しかし、大手オペレーターでもある「タイトー」ブランドを冠にしているのであれば、もっとゲームスペースに、演出を加えて欲しいと思うのは記者だけではあるまい。

「タイトーアミューズメントシティー」と銘打ち、同社が手掛ける複合型のアミューズメントステーションだけに、ゲームをアピールし、〝こうしたスゴさがあるのだ！〟と、訪れる客に印象付ける目新しさがあっても良かったのではないかと思う。

残念ながら、今回訪れた時にはそうした思いを感じることができ





2F ビリヤード

なかったし、おそらく、来場する客も同様の感想を持つのではないだろうか。

少々手厳しい意見となったが、やはりそれは「タイトー」というブランドに期待しているからだと理解して頂きたい。

もちろん一施設として営業面で見た場合の滑り出しは、悪くないというよりも、予想以上に良いということは付記しておく。

◆

さて最後に今後の行方についても触れておこう。

同施設はオープン前の4月20日～25日の6日間、オープン記念としてボウリングゲーム、ビリヤード30分、カラオケルーム30分を100円で提供する「ワンコインフェア」を開催し、多数の来場者を得た。こうした実績から、今後も何かしらのイベントを開催していきたいとしている。

イベントの必要性については今更論じるまでもないが、施設提供のビジネスではなく、サービス産業として立脚するためには、必要不可欠であることは間違いない。そうした意味からも、地域のマーケットを良く吟味したイベントを「タイトー」としてどのように味付けし、開催していくのか、大いに注目されるところである。

（Y・Y）

「タイトーアミューズメントシティー上諏訪店」
長野県諏訪市杉菜池1918-3
TEL.0266(57)1307

オープン	平成8年4月26日
事業主体	㈱タイトー
施設規模	営業面積3050㎡（ゲーム施設は730㎡）
駐車台数	150台
設置台数	ビデオゲーム60台、コクピット/アップライト22台 メダルゲーム59台、プライズゲーム9台、 その他9台（計159台）
メダル貸出	1枚30円
営業時間	ゲーム施設・10時～24時 ゲーム施設以外・10時～翌2時（平日・日曜・祝日） 10時～翌5時（土曜）
売上目標	年商4億円

新コンセプト〝ファンタラクティブ〟を導入し、九州地区初のATPをオープン

セガ・アミューズメントテーマパーク「福岡ジョイポリス」

㈱セガ・エンタープライゼス

4月20日、福岡市博多区に誕生した超大型の複合商業施設「キャナルシティ博多」内に、㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）は大阪、横浜、千葉、三重、新潟に続く同社6番目のATP（アミューズメント・テーマパーク）「福岡ジョイポリス」をオープンした。

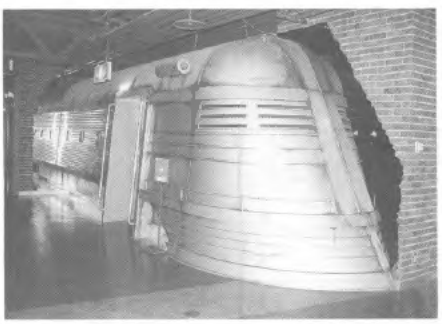
九州地区初登場となるこのATPは、九州に於いて最大規模級となるアミューズメント施設であり、「キャナルシティ博多」内に於いても13の映画館を複合したシネマコンプレックス「AMCキャナルシティ13」と並ぶ大型娯楽施設である（「キャナルシティ博多」の詳細は囲み記事参照）。

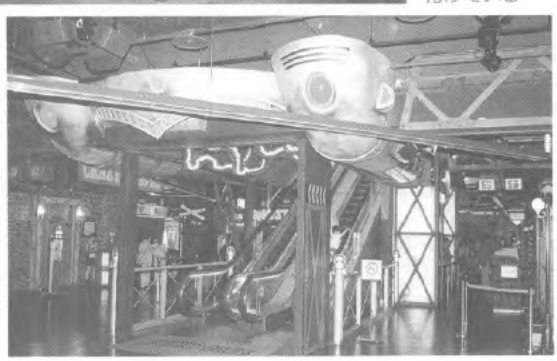
開設されたのは、その「AMC」も入店しているアミューズメント専門店ビルの4、5階で、営業面積は4階が2163㎡、5階が2447㎡（合計4610㎡）。新開発の「アクアノーバ」を始めとする大・中9種類のアトラクションと213台のAM機、物販施設「セガソニック&テイルス」、飲食施設「カフェブランカ」により構成されている。

入場口は4階にあるが、従来のATPと同様、大人300円・小人200円の入場料を徴収する。常時、スタッフ一名が入場口に立って施設内容をマイクでアピールし、入場料が必要であるため二の足を踏む客の店内誘導に努めている。

店内は「V（バーチャル）ステーション」というテーマに基づき装飾が施されている。このテーマは、未来都市へ向けて発車する未来列車の発着駅を意味しており、弾丸列車やエスカレーターを覆うように据えられた宇宙船の造形物を中心に、その他近未来的な雰囲気を醸しだす幾つかの装飾物で演出されている。天井にレールが走っていたり、時折聞こえてくる列車の走行音が更に雰囲気を盛り上げる。店内の照度がやや暗目に保たれていることも相まって、施設としては一種独特な雰囲気を持ったものとなっている。

設置機種の方に目を向けると、





←↓弾丸列車など、店舗装飾テーマ「Vステーション」を具現化した造形物。弾丸列車はタイプの違うものを入口前にも設置しており、通行客の興味を引き付けている

キャナルシティ博多

SC、ミュージカル、シネマ、アミューズメント、ホテル、レストラン、オフィス、ショールーム…、ジャンルを越え、世代を越え、多くの人々の好奇心に刺激を与えるモノやサービスを集積したのがこの大型複合商業施設「キャナルシティ博多」。

天神の中心地にも匹敵する敷地面積、都市の中の都市といってよい程の多数で多岐に亘る施設群、どれをとっても話題となるに相応しい威容を誇っているが、施設中央部を貫くように設けられた長さ180mのキャナル（運河）も見逃せない。運河のほとりは涼やかで、都会の中のオアシスとも表現できよう。施設名称もここから来ている。

オープンしたのは4月20日だが、5月12日現在では既に300万の人々が入場を果たしている。

やはり最大の目玉施設である「アクアノーバ」に目が行く。

内容は従来よくあるモーションライドの類だが、偏光メガネを使用する点が新しく、3軸式のライドに揺られながら、飛び込んでくるような立体映像を楽しむことができる。手元のボタンでミサイルを発射する等の行為によりストーリーが分岐するため、何度乗っても映像は一通りではないという部分も特徴の一つである。

映像内容は海底都市の遊覧ツアーの最中にモンスターが出現し、ハプニングに巻き込まれていくというもの。プレイ時間は6分強で、プレイヤーの操作により3通りの結末となる。4人乗りライド2台とスクリーン1台が1ユニットなので、2ユニット用意されている同ロケでは一度に16名が楽しめる。

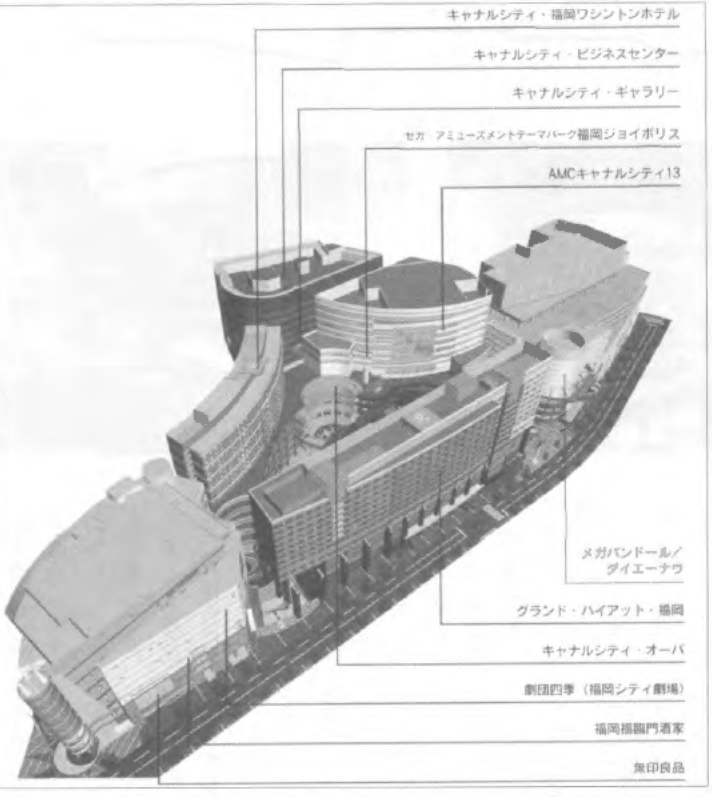
稼働状況は、さすがに核施設だけあって素晴らしく、ピーク時には2～3時間の待ち時間ができるという。「VR-1」や「ゴーストハンターズ2」など、その他のアトラクションも九州地区では初登場となるものが多いのだが、その中でも頭一つ抜けるくらいの人気ぶりである。今後の同社ATPでも、核施設として高稼働していくことは疑いのない所だ。

アトラクションではこの他、「Qitag」という聞き慣れない施設もあるが、これはレーザーガンシューティング施設「Q-TAR」を、着用するベストやレーザーガンを更に小型・軽量化し、フィー

施設概要

CANAL CITY

所在地	福岡市博多区住吉1丁目217－30
敷地面積	3万4748㎡
延床面積	23万4460㎡
構造	鉄骨鉄筋コンクリート造、一部鉄骨造
規模	地下2階、地上13階、高さ約50m
駐車台数	1300台



施設紹介

キャナルシティ・福岡ワシントンホテル

423室を有する中級都市型ホテル。「高い水準の施設とサービスでありながらお手頃価格」を基本としており、料金はシングルで7900円～、ダブルで1万5000円～。□面積／1万1561㎡

キャナルシティ・ビジネスセンター／キャナルシティ・ギャラリー

地下1階～地上3階が住宅関連や自動車メーカーを始めとしたショールームや銀行、旅行代理店等で構成されたギャラリー。4階～10階が約3000人ものオフィスワーカーが働くビジネスセンター。□面積／3万692㎡

AMCキャナルシティ13

アメリカ最大クラスの映画興業会社・AMCエンターテインメントインターナショナル運営による複合映画館。137～422席の映画館13館が複合している。□面積／7822㎡

メガバンドール／ダイエー

スポーツやアウトドアライフ、マルチメディアを中心とした最新鋭の生活提案型専門大店。1～4階のメガバンドールと地階1階の食品雑貨フロアから成る。□面積／3万669㎡

ダクランド・ハイアット・福岡

ハイアットホテルの最高級ブランド「グランド・ハイアット」。世界で11番目、日本では初登場となる。客室数は371。2600㎡という広大なスペースのフードコートも備えている。□面積／4万1025㎡

キャナルシティ・オーパ

124店の物販・飲食店で構成された専門店街。飲食店や雑貨店、キャラクターショップの地下1階、世界トップブランドをメインとしたファッション&アクセサリーが集合する1階など、階層によってジャンル分けされている。1店舗あたりの売り場面積が広く、商品がフルアイテム揃っていることも珍しくない。セガ社ロケや映画館、劇場の入口とも直結している。□面積／2万4128㎡

劇団四季（福岡シティ劇場）

日本初のミュージカル専用劇場にして劇団四季初の常設劇場。5月19日より「オペラ座の怪人」によりこけら落としとなった。□面積／6190㎡

福岡福臨門酒家

広東料理の名家、福臨門酒家の九州初出店となる広東料理店。個室や宴会場を備え、香港から迎えた総料理長や料理人による300種類以上の料理を本格的スタイルで楽しむことができる。□面積／1120㎡

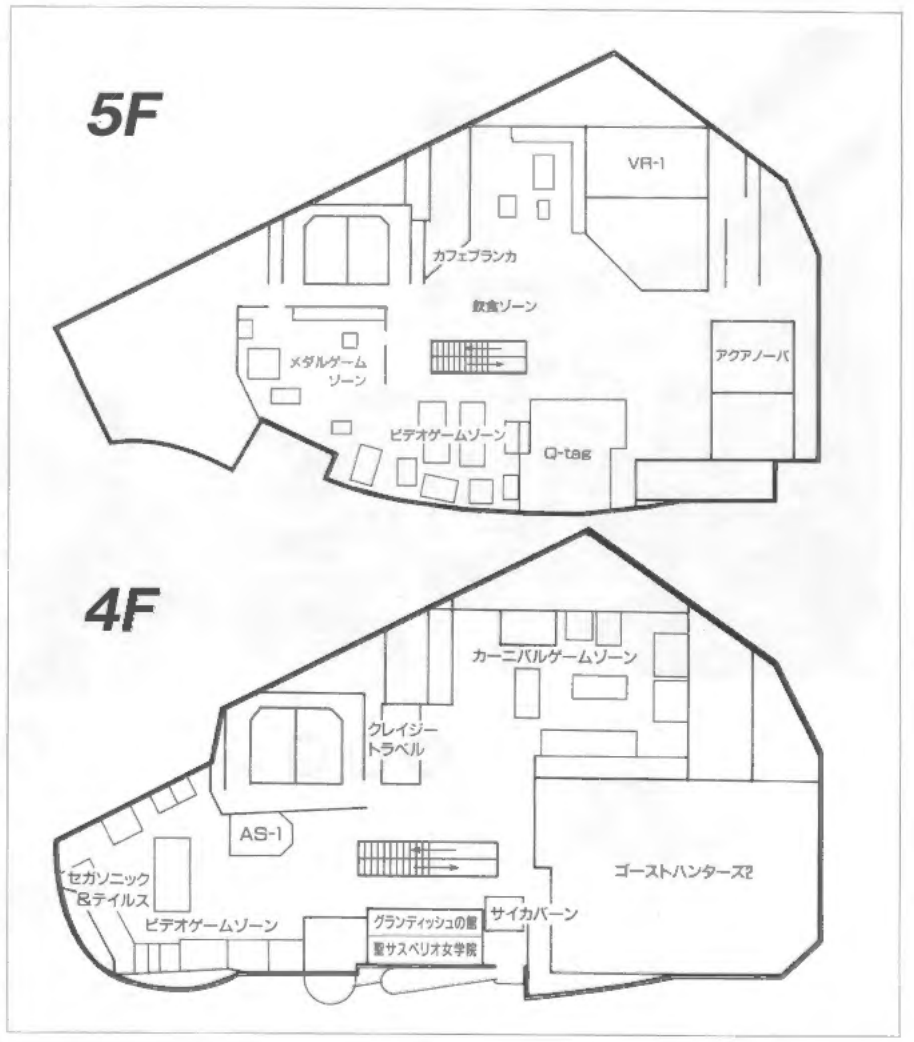
無印良品

無印良品の日本最大規模となる店舗。フルアイテムショップとして、他では実現できなかった充実した品揃えとなっている。□面積／2160㎡

↑「Q-tag」

↑「VR-1」

↑メダルゲームゾーン



↑「カフェブランカ」

↑「セガソニック&テイルス」

ルドサイズも狭くしてファミリーでも気軽に楽しめるようにしたものである。「Q-ZAR」では、どちらかというとマニアックなイメージが濃かったが、POPで快活なイメージの施設に造り直すことで更に利用客層を広げようという狙いである。

また、「ゴーストハンターズ」も映像やジオラマの一部を変更し、今回〝2〟として登場させている。尚、「新潟ジョイポリス」では「Q-ZAR」や「クレイジートラベル」など一部アトラクションがテナント運営となっていたが、今回は全てのアトラクションを自社で運営している。

アトラクション以外のAM機器は全2-3台。ビデオゲーム、メダルゲームが機種構成の中心を成すが、勿論これだけの台数にのぼるため全般的に充実した機種揃えであると言える。殆どが100円プレイだが、従来通りカーニバルゲームのみトークン制（1コイン200円）を敷いている。尚、アトラクションと一般ゲーム機の売上げ比率は半々といったところで、予定通りであるとのこと。

以上の様に同ロケは「アクアノーバ」の導入を最大の特徴としているが、この他、ゲーム機以外のものであっても何らかの面白さ・楽しさが存在し、施設自体そのものがエンターテイメントとなるような試みがなされている。それは、感動や驚きや楽しさを共有できるという新コンセプト〝ファンタラクティブ（Funtinteractive）〟を具現化したものであり、具体的に言えば遊具である。

その遊具は殆どが普段身近にあるものであり、何気なく所在しているそれらが突然思いもしない動作をすることで客に驚きを与え、そして「ここは何処に居ても楽しませて貰える」と客に思わすことのできるものである。今回は全部で8種類が導入されているが、そのうちの幾つかを紹介してみよう。

▽くしゃみ電話

一定時間毎に呼び出し音（または「取ってくれ」という音声）が発せられ、近くにいる客が仕方なく受話器を上げる。耳を近づけると「もしもし、もしもし」と如何にもリアルに話し掛けられるので、思わず「ハイ」と答えてしまうが、すると「声が小さい」などと言われてしまう。そして挙げ句の果てには「ハッ、ハッ、ハックション〃」とくしゃみをされてしまい、同時に送話口からエアーが吹き出し、客が驚く。

▽ジョイスティックベンチ

手前に大きなジョイスティックの付いた二人用ベンチで、スティックを動かした方向にエアコンプレッサーによりシートそのものが傾く。腰掛けた人間が何気なくスティックを動かすと、思わず驚いてしまう。

▽おしゃべりゴミ箱

くしゃみ電話。客の女の子が受話器を取り上げ何やら聞いているが、この後受話器からエアが吹き出しビックリするハメに

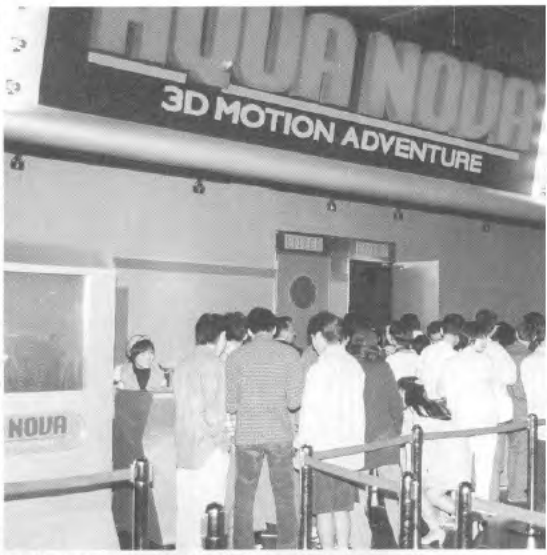
消火栓

ギロチン。3つの穴に頭と両手をつっ込むと、内部のライトが消えてまっ暗になり、人がコツ、コツと足音を響かせながらやって来る音がする。手前まで来て止まると一呼吸した後、「死刑執行！」と叫び実際に刃が落ちてくる。もちろん刃は客の首には達しないし本物でもないが、一瞬のスリルは味わえる

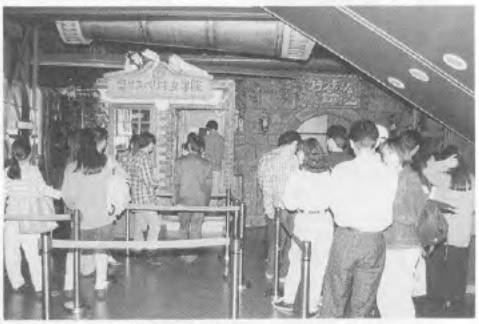
おしゃべりゴミ箱

マンホール

ジョイスティックベンチ



ピーク時には長蛇の列ができる「アクアノーバ」



サスペンス系のアトラクションも人気は高い

カーニバルゲームゾーン

見た目は何の変哲もないゴミ箱だが、ゴミを捨てると「ムシャ、ムシャ…ゴックン」、「ヒュー、ドカーン」、「ガッシャーン!!」の3パターンの音声が発せられる。

その他、覗き込めば大きな目玉がその客の方をギョロリと見る「のぞき井戸」、近づいた人間の足元に勢い良くスモークを吹き掛ける「消火栓」、フタが開きながら欠伸やしゃっくりの音声が出てくる「マンホール」などがある。

同社がこうした遊び心ふんだんの遊具を開発したのは、単にアトラクションやゲーム機が設置されているだけの施設にとどまらない、施設そのものが一つのアトラクションとして機能するよう目指したことによるものである。

しかし、今回のそれらはまだ実験段階であるのだという。この7月に東京都内で初のATPとなる「東京ジョイポリス」がオープンするが、一体どのような魅せ方をしてくれるのか今から楽しみだ。

尚、同ロケの主要客層はヤングアダルトで、ピーク時間は午後3～6時頃。「キャナルシティ博多」内の他の施設が閉店する午後9時以降に再度ピークを迎える。入場客数、売上げについてはオープン景気の影響もあるが、「大阪ガルボ」並の好調さでスタートを切っている。初年度は入場者数90万人、年間売上目標は20億円を見込んでいる。

（H・T）

セガ・アミューズメントテーマパーク「福岡ジョイポリス」
福岡市博多区住吉1－2－22キャナルシティ博多4F・5F
TEL.092(272)2248

オープン	平成8年4月20日
施設規模	営業面積4610㎡（4F2163㎡、5F2447㎡）
事業主体	㈱セガ・エンタープライゼス
営業時間	10時～23時（年中無休）
設置台数	アトラクション（ゴーストハンターズ2、クレイジートラベル、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院、AS－1、アクアノーバ、VR－1、Q－tag、サイカバーン）、他AM機213台
付帯設備	カフェプランカ、セガソニック&テイルス
入場料	大人300円、小人200円、その他アトラクション利用券と組み合わせたセット券あり、6歳以下無料
投資総額	19億円
売上目標	年間20億円（初年度）
入場者数	年間90万人（初年度見込み）

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

顧客ニーズに応え、百貨店屋上に遊戯施設開業

㈱後楽園ロコモティヴ「後楽園カーニバル」4月26日オープン

栃木県宇都宮市宮園町5－4
TEL028(651)5686

㈱後楽園ロコモティヴ（本社・東京、林有厚社長）は去る4月26日、栃木・東武宇都宮百貨店の6階屋上部分（一部屋内）に遊戯施設「後楽園カーニバル」をオープンした。

営業面積は百貨店内の屋内ゲームスペースが約2300㎡、同階で屋外（屋上部分）にある部分が約3000㎡。これらに、ビデオゲーム10台、メダルゲーム40台、アーケード機140台の計190台が設置される。ビデオゲームは100円、メダル貸出しは12枚100円。また、ファミリー層への話題性を持たせるために目玉施設として、

- ○「お化け屋敷」
- ○「パターゴルフ」（18ホール）
- ○ミラー迷路「マジカルメイズ」
- ○レール走行式乗物「トイトレイン」

などのアトラクションも導入した。

更に、割安な3施設のセット券（1000円）を発売して稼働率の向上を狙う。因みに、「お化け屋敷」は屋上部分での屋根付き施設設置の法的認可を得るため、各パーツをジョイント式にして解決。強風の際には簡単にバラせるように工夫されている。

ゴールデンウィークに照準を絞った開店となったが、オープン直後の業況としては、午前中からごった返すほどの客入りで「トイトレイン」には行列ができるなど好調な滑り出しとなった

↑話題性を持たせるため、「お化け屋敷」（紺野アートデザイン事務所製）や「パターゴルフ」「マジカルメイズ」などを投入。割安なセット券も好評で、土日曜には行列が絶えないほど。初年度売上げ2億円を目指す

↑屋上に屋根を施して各種アーケードゲームやメダルゲーム機を設置する。メダル貸出し料金は12枚100円と周囲ロケよりもかなり安めに設定。客単価は現在、1500円くらいだという。また、百貨店内との連絡口を4カ所設け、人の流れを作る工夫も見られる

↑子供よりもお父さんの姿が目立つ「ファミリーパットゴルフ」（1回300円）

→屋内にあるゲームコーナー。プライズ機中心の構成になっている。シンプルな装飾で健全な雰囲気だが、ややさびしい感じもある

↑休みの日には家族客の行列ができる「トイトレイン」（1回300円）

模様。中でも、買い物袋を持った20～30歳代のニューファミリー層の来店が多く目に付いた。同社営業部・斉京斉部長は、

「地元の新聞やラジオで開店告知をしたことや、百貨店内の目立つ箇所に案内板やポスターを貼り出すなど百貨店側の積極的なPR効果もあり、予想していた150～160%の動員。このまま、初年度売上げ目標の2億円をクリアしたい」と話す。

現在の客層はファミリー層が8割を占めるが、近隣に学校などが多くあることから徐々にヤングやヤングアダルト層も開拓していく計画もある。立地上、繁華街に面しているため競合店は多いが、同店では〝後楽園〟、延いては〝ジャイアンツ〟のイメージを前面に押し出して差別化を図っていく考え。既に、GW中には「マジカルメイズ」のプレイ終了後、スピードくじを引いて当たりが出れば巨人軍のマスコット人形をプレゼントするというイベントを展開。「巨人ファンを多く抱える地域だけに参加率も高くなる筈」（前出・斉京部長）と意気込む。

一方、百貨店ロケだけに接客面やトラブル処理にも細心の注意が払われるが、社員スタッフは全員が百貨店側の接客講習に参加してルールや対応法を修得。現地採用されたP／Aスタッフも同社の運営マニュアルで同様に指導される。現在のスタッフ数は社員2名、P／A14名。

尚、同百貨店では20年程前にも別のAM施設を運営していたが、老朽化が進んだことを理由に取り止めた。だが、'95年10月の増床によりニューファミリー層の来店が増加。子供の遊び場を設けて欲しいという要望があり、再開を検討し、同社に依頼したもの。船橋東武百貨店（千葉）などにも、同社ロケが出店している。

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

人と人との交流を軸にしたレジャー施設

㈱マイカルクリエイト エンターテイメント・パーク「ダイナレックス」 3月20日オープン

神奈川県横浜市中区本牧原12-1 マイカル本牧5番街
TEL045(624)1987

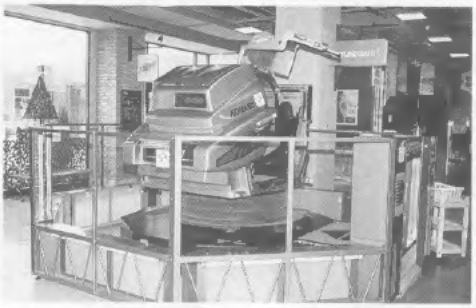
既存施設の機能強化に加え、レジャー部門にも力が入れられた「マイカル本牧」。その柱として、レーザーシューティングゲームやお化け屋敷・迷路などを複合した「ダイナレックス」を開設する

㈱ニチイ（本社・大阪市、小林敏峯社長）は去る3月20日、神奈川県横浜市の複合商業施設「マイカル本牧」を50億円を投じてリニューアルオープン。5番街4Fには㈱マイカルクリエイトがエンターテイメント・パーク「ダイナレックス」を開設した。

オープン8周年を迎え、マイカルグループが推進する〝時間消費型マーケット〟に基づいてエンターテイメント部門強化の一環として実施されたもの。従来のAM施設を進化させ、単なる遊び場としてではなく「家族の絆」「仲間との触れ合い」など、人と人との交流を大切にした参加型・対話型のレジャー施設の実現を目指している。

店舗は1フロアで、営業面積は3960㎡。米国南部の建物や町並みをモチーフにした店内は、「メインエントランス」「シミュレーションゲーム」「アトラクションエントランス」「カジノゲーム」「ファミリーゲーム」「レストスペース」の6ゾーンから構成され、更に各ゾーンごとに環境設定が施されている。各ブロックの特徴は以下の通り。

■オープン8周年を迎えた複合型商業施設「マイカル本牧」



■西洋版のお化け屋敷「ハウス・オブ・ホラー」。大人でも充分に怖い内容

○メインエントランスゾーン

プライズゲームを設置。同ロケの正面入口にあり、〝DYNALECX〟と描かれたシアター風エントランスボードが特徴的。

○シミュレーションゲームゾーン

シミュレーションライドゲーム、ビデオゲームを設置。壁面、通りに米国・ナッシュビルの町並みを表現。カントリーウエスタンやブルーグラスの軽快な音楽がカーニバルを連想させる。

○アトラクションエントランスゾーン

西洋版お化け屋敷「ハウス・オブ・ホラー」を始め、レーザー光線を使用したシューティングゲーム「レーザークエスト」、巨大迷路「クリスタルメイズ」といった施設が並び、同ロケの最大の目玉といえるアトラクションコーナー。内装はヒューストンのロケット基地内をイメージ。

○レストゾーン

施設中央に位置した飲食コーナー。恐怖の館をイメージしたレストラン「ホラーカフェレストラン」が中心。

○カジノゲームゾーン

メダルゲーム、占いゲームを設置。ニューオリンズ名物〝バーボンストリート〟の夜の町並みの雰囲気が味わえる。

○ファミリーゲームゾーン

アーケードゲーム、スポーツゲーム、キッズライドが中心。ナッシュビルのワールドカーニバルをテーマとした、アーリーアメリカンムードの遊園地を再現。

オープン後「マイカル本牧」の集客力も手伝い、好調な滑り出しを見せる同ロケ。今後はイベントやアトラクションを積極的に実施し、商圏エリアを更に拡大する意向。年商は5億5000万円を見込む。

尚、6月下旬には映画館を核にしたアミューズメント街も増設し、一層の動員数獲得を狙う。

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

滋賀県最大のSCに「ワンダーパーク」を出店

㈱ナムコ「ナムコ・ワンダーパーク彦根」4月26日オープン

滋賀県彦根市竹ケ鼻町43－1
TEL0749(27)6211

↑平和堂を核に、専門店、スポーツ施設、映画館などが入居する大規模商業施設。総売り場面積3万3500㎡は、先日オープンしたSC「エイスクエア」を抜いて滋賀県で最大

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）は、滋賀県彦根市のJR南彦根駅前に開発された大規模商業施設「ピバシティ彦根」2階に、「ナムコ・ワンダーパーク彦根」を開設。同施設の開業に併せ、GW直前の4月26日より営業を開始した。

「ピバシティ彦根」はSCの平和堂を核に、専門店、スポーツ施設、各種アミューズメント施設、飲食店などで構成される複合型商業施設。総売り場面積3万3500㎡を誇り、規模としては滋賀県最大となる。

「ワンダーパーク」は、同社が標榜する大規模商業施設内の屋内型遊園地で、彦根店は平成5年8月にオープンした「ワンダーパーク相模原」に続く第2弾、西日本では初の施設となる。

施設の営業面積は2400㎡。各種アーケードを始め、メダルゲーム、3つのオリジナルアトラクション、子供向け乗物・遊戯ユニットなど200を超える機器を1フロアに配置している。

中でも注目されるのが、ナムコが新たに開発した体験型シミュレーション

【未来都市街区】

↑照明を暗とし、雰囲気を盛り上げる演出を施す。設置機種としてはメダルやビデオ、コクピットタイプが中心となる

【エマージェンシー エスケープ】

←↑機器の間隔を広く取り、ゆったりとした空間を提供しているのが特徴的

【住宅街区】【工場街区】

ゲーム「エマージェンシー エスケープ」。参加・体験型の大型屋内施設で、オープン当初よりヤング層を中心に人気を博し、施設の目玉として集客に大きく貢献している。

その他のアトラクションも屋内遊園地としての細かな演出が施されている。概要は以下の通り。

【エマージェンシー エスケープ】

施設面積200㎡。アンドロイドに支配された未来都市から脱出するため、自身に取り付けられた自爆装置を制限時間内に解除していくというもの。自爆解除装置は全部で5カ所あり、ひとつでも欠ければ自爆するという設定。施設内は迷路となっているほか、様々な障害物が仕掛けられ、行く手を遮る。

1プレイ約4分。またリピーター対策として、迷路の変更や障害物の入替えなどを定期的に行なう。

【アップダウン トレイン】

施設内を周遊する全長120mのライド型アトラクション。蒸気機関車を象った4人乗り車両2台が連なる。

1プレイ約1分30秒。

【ピーターパンの冒険】

2人乗りのアドベンチャー・シアター・システム。実写さながらに描かれたコンピュータ・グラフィックスに合わせて床が動くことで、スリリングな映像体験が楽しめる。

1プレイ約5分。

◆

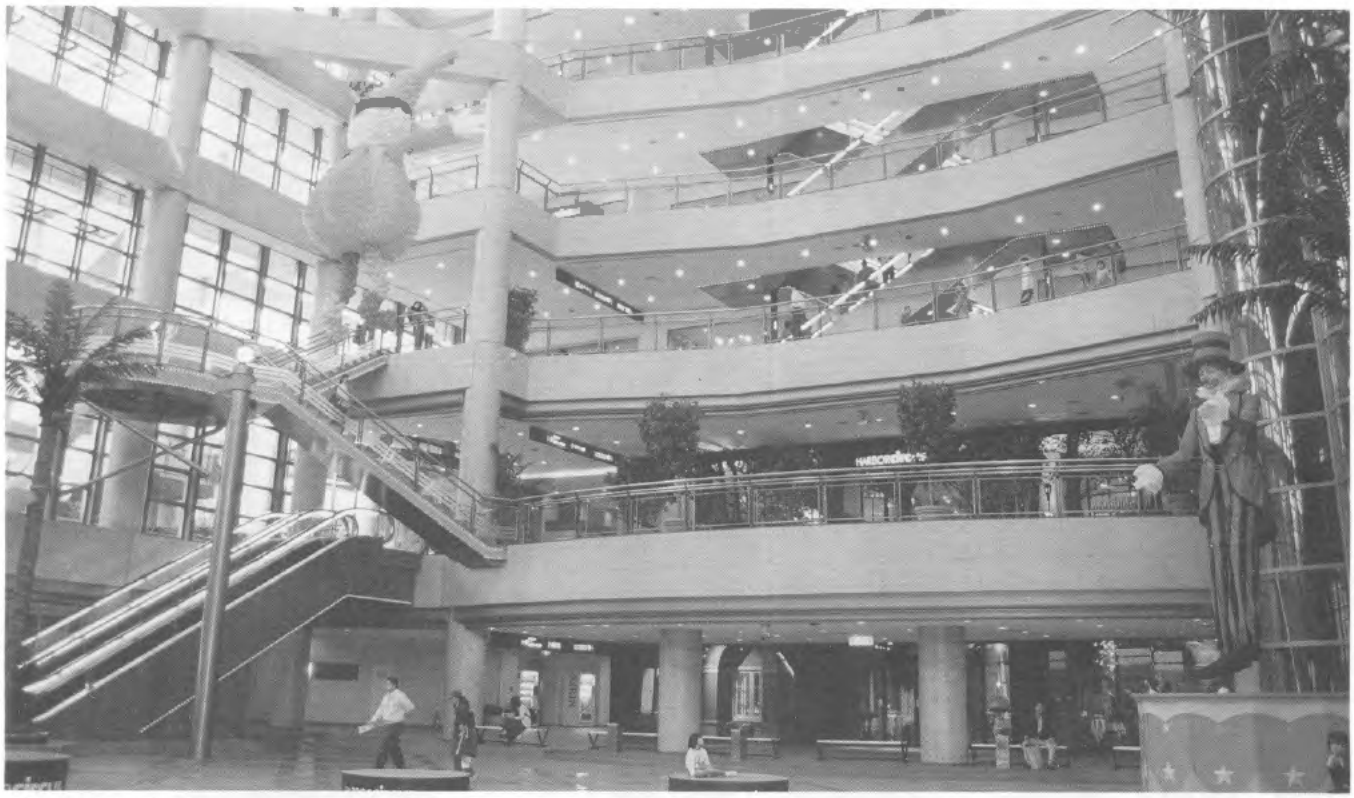
また、同施設は「湖底都市」をテーマに装飾にも気を配り、施設の隅々まで演出が施されている。

園内の都市は、人々が穏やかに暮らす古き良き町の「住宅街区」「工場街区」、もう一つは文明が高度化したために行き着いたハイテク街「未来都市街区」の2つのゾーンに分かれている。

「住宅街区」と「工場街区」は、明るい色彩を基調とし、ファミリーや子供向け機器を配置。工事現場を想像させるクレーンなどのモニュメントを施している。一方の「未来都市街区」は廃墟のイメージを創出するため、照明を落として演出。ヤング、ヤングアダルト層向けの機器を揃えている。

年商見込み5億円、集客目標50万人を設定しており、GWを挟んでの初期稼働の正確なデータは不明だが、予想以上の集客及び稼働率であったという。

尚、同社はこの「ワンダーパーク彦根」を、今後の大型商業施設出店のモデルロケとして位置付けており、様々な試みを展開していきたいとしている。



OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

神戸復興を願い、大型複合SC施設がオープン

㈱神戸ハーバーサーカス「神戸ハーバーサーカス」

4月28日オープン

神戸市中央区東川崎町1-3-3
神戸ハーバーランドセンタービル
TEL078(362)8000

JR神戸線・神戸駅の東側、ショッピングモールや映画館、ホテルなどの商業施設が建ち並ぶ複合商業ゾーン・神戸ハーバーランド。この地に新しい顔とも言える複合型商業施設「神戸ハーバーサーカス」がオープン、4月28日より営業を開始した。

同施設の運営を手掛けるのは、人材派遣業大手のパソナグループ（本社・東京、南部靖之社長）の系列会社、㈱神戸ハーバーサーカス（本社・神戸市、社長同）。一昨年に撤退した西武百貨店の跡地（地上5階・地下2階）の内装などに手を加え、食材や衣料品店、アミューズメント施設といった81のテナントを詰め込んだ「エンターテイメントデパートメントストアー」を目指してのオープンとなる。

施設規模は、敷地面積が1万3918㎡、7フロアの営業面積が2万6473㎡。地下3階の駐車場には517台のパーキングが可能となっている。各フロアの構成は、

▽地下2階「にぎわい食鮮市場」
生鮮食材店やベーカリーショップなどが入店するフロア。

▽地下1階「はいから居留地レストラン」
世界の味が楽しめる飲食フロア。

▽1階「スタイリッシュ通りの人々」
欧米のトップブランド、ファッション雑貨を適正価格で提供するフロア。

▽2階「ファッションスクエアガーデン」
衣料雑貨ショップなど29店が入店。

▽3階「とんがりキッズ大冒険」

各階フロアに設置されるアトラクションたち。地下2階エントランスでジャズを奏で来店者を歓迎するモーションディスプレイ（上段右）、地下1階のメリーゴーランド（上段中）、子供たちを乗せ2階フロアを移動するバッテリー式トラム（上段左）、4階フロアの巨大なキーボード型ベンチ（下段右）とポップなティーカップのオブジェ（下段左）。このようなアトラクション以外にも、かなり広めにスペースを取った通路、遊に打ち寄せる波やサーカスをイメージした床面のデザインなど、ショッピング以外に"エンターテイメント"を楽しんでもらうための演出がなされる

7月初旬オープン予定の「トイザらス」を中心に、アート活動を通じて神戸復興を援助するアトリエなどを設置。

▽4階「マルチメディア広場」

パソコン専門店や旅行代理店が入店するメディアフロア。

▽5階「爆笑バーチャルスタジアム」

吉本興業の人気タレントが登場する3Dシアター「吉本海岸通り劇場」と「セガワールド　ハーバーサーカス」が入店するエンターテイメントフロア。

となっている。

またこれ以外に、3階・2階・地下1階には、震災で店舗を失った商店主を対象に小規模な営業スペースを提供する「一坪ショップ」が出店。これは、5～10坪の営業スペースをひと月当たり固定賃料9900円＋売上歩合賃料4％、もしくは売上歩合賃料16～24％のみで貸出すもので、保証金や賃貸料の負担を軽減し商店主たちの営業再開を応援することで、神戸での雇用促進、流通の活性化を目指している。この「一坪ショップ」には約3900件の応募があり、現在30店舗が出店する。

落ちついた内装のフロア内をクラシックなバッテリー式トラム（電車）が走行する2階、石畳風の通路やガス灯などで観光地として人気の高い居留地、異人館通りをイメージした地下2階など各階にフロアコンセプトが設定され、それらを組み合わせた施設全体でのエンターテイメントの提供を狙う。これは、従来の複合型SCのように商品カテゴリー別に分けられた各フロア＋アミューズメント施設といった形態でそれぞれの集客と相乗効果を狙うのではなく、同施設そのものを「そこに行けば何か楽しいことがあるかもしれない場所」として来店者に認知してもらおうという考えから来るもの。

また、エンターテイメントの提供に欠かせない接客サービスの面では、パソナグループの持つ人材サービスのノウハウが活かされる。購入した商品を各階で預け、帰り際に1階もしくは地下2階のデスクでまとめて受け取ることが出来るキャリーサービスを始め、従来のデパート・百貨店にない様々なサービスの充実を図り、来店者が煩わしい思いをすることなく存分に〝エンターテイメント〟を楽めるよう演出されている。

このエンターテイメントに密接したサービスの充実は、今後当業界でも必要とされるであろうソフト面の充実といったことだけに留るものではない。

繁華街などの表面的な復興とは裏腹に回復の進まない雇用面・流通面での問題、未だ避難生活を続けざるを得ない人達がまだ多くいる現状といった〝神戸の現実〟を一時的にでも忘れ、気分転換を図ってもらいたい、そのためのエンターテイメントとサービスの提供が運営コンセプトの根底でもある。

「当社の運営コンセプトは、『心に花を』です。お客様に心から楽しんでもらい、その楽しみを花束として持ち

↑工業製品をイメージさせる天井のオブジェ

↑↑「神戸ハーバーサーカス」5階の「セガワールド ハーバーサーカス」。営業面積約1026㎡の店内は通路も広く、機械の設置も余裕のあるものだ

帰ってもらえるように、また私たちがどれだけ大きな花束をプレゼントできるかを今後も考えていきたいですね。

復興は進みつつありますが、市民の生活や心のケアといった面ではまだまだやるべきことが残っています。『神戸ハーバーサーカス』がその手助けになり、神戸市民の心と神戸の商業の両面が活性化することを願います」（同社広報担当・大友眞理子氏）。

〝心と流通、両面での神戸復興〟を基本コンセプトに、エンターテイメントとサービスの提供を行なう同施設。営業時間は地下1階と5階が午前11時～午後11時、それ以外のフロアが午前11時～午後8時。初期投資額は約80億円、初年度の売上目標は135億円を見込んでいる。

セガワールド ハーバーサーカス

「神戸ハーバーサーカス」5階にテナント出店。内装は剥き出しのパイプやダクト、工業製品をイメージした動くオブジェなどで「20年代の映画で表現された未来像」を演出。多少暗めの店内照明もあって文字通り〝レトロフューチャー〟な店舗を作り出している。

営業面積1026㎡の店内には、ビデオゲーム32台、プライズ・カーニバルゲーム28台、アップライトゲーム16台、メダルゲーム40台、占いゲームなど11台の計127台が設置される。エントランス付近には集中的にメダルゲームを配置。子供連れの親やあまりメダルゲームをプレイしない若年層にもメダルゲームの楽しさをアピールし、関西圏では今ひとつといわれるメダルゲームのインカムアップを狙っている。

オープンがゴールデンウィーク直前だったこともあり、オープン時の集客は好調だった模様だが、今後はその数字の維持と更なるアップが課題となる。オープンイベントとして景品の当たる抽選会を開催したが、その際に作成した名簿を活用したアフターサービスや、「ハーバーサーカス」全体と連動したイベントを開催して、リピーターを獲得していきたいとのこと。

神戸ハーバーランドは、同店以外にも「セガ・神戸かもめ館」を始めとした大型ロケが3店舗と小型遊園地が存在するアミューズメントの激戦区。「セガワールド」では、スタッフの日頃の挨拶や積極的な店内アナウンスといったソフト面の特徴を前面に打ち出し、「神戸かもめ館」と共に他社ロケとの差別化を図っていく考えだ。

スタッフは社員2名、アルバイト18名。

TEL 078(360)2039

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

吉本興業とのタイアップにより関西初進出果たす

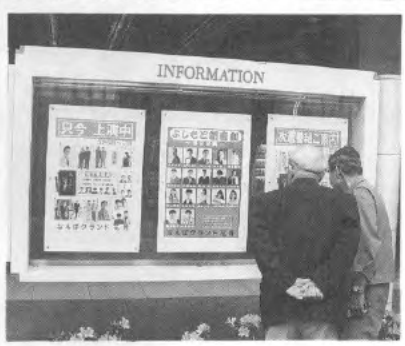
㈱シグマ「ロンゴロンゴ」5月2日オープン

大阪市中央区難波千日前11－6
吉本会館地下1F
TEL06(632)0133

去る5月2日、㈱シグマ（本社・東京、真鍋勝紀社長）は大阪随一の繁華街・ミナミに同社3店舗目となる「ロンゴロンゴ」をオープンし、関西地区に初進出を果たした。

出店先はミナミ・千日前にある吉本会館。お笑いの殿堂・吉本興業㈱の本社があり、また吉本新喜劇などが公演される〝なんばグランド花月〟が入った総合レジャービルである。出店したのはその地下1階で、以前は吉本直営のディスコ「デッセ・ジェニー」（〝銭でっせ〟の意で、明石家さんまが命名）があった場所。この出店場所からも判るように、今回は吉本興業の誘致を受けテナント出店をしたという形になっている。

そこでまず疑問に思うのが、何故シグマと吉本興業とが結び付いたのか、ということ。これは、ディスコを閉鎖するに当たり、最高7m以上はある高い天井の同フロア（元々、映画館を造る予定であったためそうなった）を、余すことなく使いこなせるテナントを捜していた吉本側と、大阪進出を以前から考えていたシグマ側の意向とが、一度に100名以上が参加できる超大型競馬ゲーム施設「スコットフィールド」を核とする「ロンゴロンゴ」によ



階段を降りれば、〝ひづめ〟の形をした独特な入口が目に入る（上）。〝吉本新喜劇〟上演舞台の階下にロケは開設された（右）

り合意を得たためである。

直営のディスコを閉鎖してまで入れたテナントであるから、吉本側にとってはこのロンゴロンゴの失敗は許されないものだし、またこれにより、シグマとしては吉本興業とのタイアップが容易に行なえる環境となり、ゲーム機を設置しているだけにとどまらない、人的な付加価値要素を持った〝エンターテイメント〟と称せられる店舗を目指すことができる。つまり同ロケは、シグマにとって〝渡りに舟〟以上のメリットを以て出店した店舗なのである。

尚、今回の大阪進出については、その店舗にショールーム的な役割を負わすことで、関西方面に於ける機器販売にテコ入れをするという意味もあり、また同社全国展開の足掛かり・第一歩という意味もある。

では店舗の方に目を向ける。まず営業面積は753・54㎡（228・1坪）。渋谷店（780㎡）よりやや狭く、銀座店（630㎡）よりはかなり広い。設置機種はビデオゲーム35台を始めとするアーケードゲームが50台、44台のシングルを始めとするメダルゲームが48台の計98台。それにスコットフィールドである。

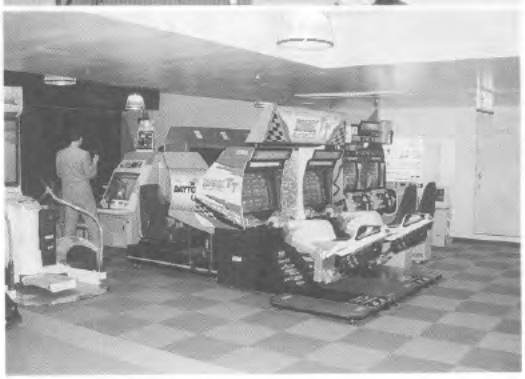
店内は入口から奥に向かって段差が付いた4層構造になっているため、地下1階のロケながら最奥部は地下2階以下にも相当し、店内は立体的で何とも見栄えのするものとなっている。また、この段差に合わせて1層目と2層目にアーケードゲームを、やや面積の広い3層目にメダルゲームを、そして最後の4層目にスコットフィールドを設置し、クッキリと判りやすいゾーニングにしている。

しかし最大の特徴は、やはり何といってもスコットフィールドである。今更言うまでもないが、〝なんば競馬場〟と称せられるこの競馬ゲームは、名称こそ違え既存のロンゴロンゴでも核施設として機能している最大の目玉である。スコットフィールドあってのロンゴロンゴだと言い換えることもできる。今回はその中でも、渋谷店の63ステーション、銀座店の51ステーションを凌ぐ70ステーション（シングル席30、ペア席40）を持つ大規模な施設となっている。

基本的な内容は従来通り、8頭立てによるレース、そのフィールドをすり鉢状に囲むよう設けられたステーション、フィールド据え付けのCCDカメラからの映像を映し出す大画面、そして実況席で構成されている。フィールド上のジオラマに大阪城や通天閣、太陽の塔が置かれたり、馬名の一部がニホンバシ号からニッポンバシ号に変わっているなど、大阪風に若干アレンジがされている部分もあり、つぶさに見ていくと面白い。実況中継はスタッフが担当するが、馬の紹介は競馬中継で有名な関西テレビ・杉本清アナウンサーが行なっており（もちろん録音音声）、競馬ファンには応えられない施しがなされているのも特徴だ。

勿論、20歳以下の入場を禁じることにより、アルコール片手にゲームが楽しめる〝大人の遊び場〟としての雰囲気を演出していることが最大の醍醐味であることは言うまでもない。ドリンクはウイスキー、ビール、カクテル、ソフトドリンク等約30種類が用意され、注文受けからデリバリーまで全てスタッフが行なうので、客は席を立つことなくオーダーできる。

←↓メダルゲームゾーン。「ザ・ダービー・マークVI」と6台連結のプログレッシブシステム「ロータス5ウエイ」が中心機種となる



↑アーケードゲームゾーン。ビデオゲームが中心である

1 客席はペアシート40席を含む全70席

4 ドリンクはバーカウンター「馬酔木(あしび)」でも楽しめる。飲物は一律500円の設定。尚、馬酔木という名称は、牛馬が食べるとしびれを起こし酔ったようになるという四名の植物からきている

同社の戦略的見地から言うと、スコットフィールドが満席となり、それであぶれた客が時間待ちに他のゲームを楽しむという図が最良の状態であるという。それだけ同ゲームに対する絶対の自信と信頼が窺えるし、それを裏付けるだけの既存店での実績もあったのだろう。同ロケはこれに加え、吉本色を取り込むことにより、更に既存店にはない店舗にと仕上げられている。

具体的に言うと、競馬好きの芸人に実況をしてもらったり、吉本関連のテレビ番組の中継場所にロケを使用してもらったりということである。ロケが本社の階下にあるため、個人的に芸人が遊びに来ることもあり、これなどは〝芸人の遊びに来る店〟などの嘘い文句にもなる。先程の杉本アナウンサーの件にしても、吉本を通じての依頼だったからこそ成立したものだと言える。

同ロケが激戦区への出店であり、尚かつ後発店舗となれば相応の武器・特徴がない限り、競合店舗に打ち勝つことはできないが、関西初登場のスコットフィールドに加え、吉本の芸人とも触れ合えるという同地区の既存店にはない特色は、そうした負の条件を補って余りあると言えよう。

オープン後は、ビラ配りやメダルサービスチケットの配付などを実施し、施設認知度の向上が図られている。芸人の施設利用という面では、既にトミーズ雅やぼんちおさむが来店し大いに賑わった。売上げ面等の状況は、オープン後一週間での取材だったので正確なデータは出なかったが、感触としてはほぼ予定通り順調であるという。

この11月には吉本会館の正面に、上方演芸資料館や各種テナントの入ったレジャービル「Y.E.S.NAMBA」の開館が予定されており、繁華街にありながらその中心部に比べればやや人通りが少ない同地区の弱点もこれにより補強される。認知度のアップやこれら周辺環境の整備に伴って、業績の向上も大いに見込めるところである。

尚、今回の投資総額は5億円で、売上げは月3500万円を見込んでいる。

3 デリバリーサービスにより席に着きながらお代わりが頼める

2 細かく造り込まれたフィールド周りのジオラマ。手前の娘は大阪城

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

"城下町"をコンセプトに初の複合施設を出店

㈱アイマックス アミューズメントクラブ「LUARK(ルアーク)」3月24日オープン

神奈川県相模原市西橋本5-1-1 AIMビル1F
TEL0427(72)6341

㈱アイマックス（本社・東京、今成一雄社長）は3月24日、神奈川県相模原市のダイエー隣接施設で同社初の複合型アミューズメント施設を開設した。"城下町"をコンセプトに、ゲームスペース「ルアーク」、カラオケルーム「ステラ」、飲食施設「ジョルノ」で構成される同施設は総面積約990㎡。そのうち、「ルアーク」は全体のほぼ50%に相当する約500㎡を占める。設置台数は100台。

これまで手掛けたカラオケルームやAMスペースの経営コンサルティングのノウハウを活かして、今回、初出店する。カラオケ、飲食施設をセルフサービスに近い形にして人件費を抑えた。AM施設では「インカムネットワークシステム」など意欲的な試みも見られる

ビデオゲームを始め、大型メダルゲーム、占い機などあらゆるジャンルのゲームがゆったりと配置される。

新しい試みとしては、各ゲーム機の硬貨投入口にセンサーを取り付け、各台のインカムデータをバックヤードのパソコンに送信し、集金業務の効率化を図れる「インカムネットワーク・システム」を導入した。リアルタイムでの売上げ集計が可能なため、精度の高い損益試算が検出できるほか、時間別、機種別などのデータ分析も出せる。

商圏は周囲5kmを想定。学校帰りの学生、仕事帰りのサラリーマン・OL、休日のファミリーなどの客層をターゲットとし、施設全体で年間2億円の売上高を見込む。尚、同社では今後、同様の中規模店を神奈川県を中心に4年間で12店舗出展する計画。

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

第7の「ムー大陸」国道463号線沿いにオープン

「ムー大陸 志木店」

㈱アトラス

4月16日オープン

埼玉県志木市上宗岡2-20-17
TEL048(473)9412

㈱アトラスは4月16日、埼玉県志木市の国道463号線沿いに「ムー大陸」として7店舗目の志木店を開設した。

店舗は2階建てで、延べ床面積は1151㎡。外観のポイントとなる巨大なピラミッドや星のかけらの造形物、店内の石柱や石壁、随所に配された様々なオブジェが非日常的な感覚と強いインパクトを与える。また、建物自体もアトラス風にアレンジし、完成度の高い店舗となっている。入口には吹き抜けがあり、解放感溢れる空間が広がる。床には、来店者を誘うようにストーンサークルが描かれている。

1階は、入口付近にプライズ機30台、奥には体感ゲームやカーニバル機32台、ビデオゲーム42台を設置。幅広い客層が来店するロードサイド店だけあって、特にプライズ機やカーニバル機の充実が目立つ。

2階面積は約500㎡。最新マスゲーム6台を含む85台を設置する。〝ムー大陸〟は全店を通じてメダルコーナーを重視しており、ここでも豊富なラインナップを揃えている。レストコーナーにはバーカウンターを配し、〝命の木〟をイメージしたオブジェもある。

駐車場は交通量の多い立地を考慮し、65台分を確保。営業時間は午前11時～深夜12時。

「ムー大陸」のコンセプトを存分に活かしたこの新店舗は、建物自体も新築されたもの。プライズゲームやカーニバルゲームを充実させた1階、「GI-クラシック」などの最新メダルゲームを設置する2階と、幅広い客層を対象にした店舗作りがなされている

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

キッズマシンを充実させた駅前SCロケ

㈱日本システム「パラダイスシティ」

4月18日オープン

神奈川県横浜市旭区二俣川1-43-28 長崎屋二俣川店5F
TEL045(367)1940

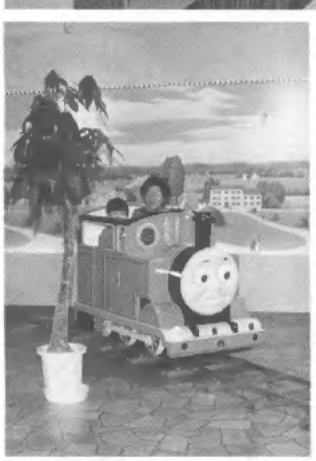
㈱日本システム（本社・東京、村上栄司社長）は4月18日、神奈川県横浜市に初の直営アミューズメント施設となる「パラダイスシティ」をオープンした。

出店先は、相模鉄道「二俣川駅」前に誕生したSC「長崎屋」の5階で、売り場の一角495㎡に130台のマシンを設置。

機種構成はSCロケということから子供から大人まで楽しめる幅広いジャンルを網羅する。中でも特に子供向けのマシンは充実しており、レール走行式乗物「きかんしゃトーマス」や「メリーゴーランド」、各種キディライドなどミニ遊園地的な色合いが強くなっている。

集客状況は、土日が終日ファミリー客中心。平日は午後3時～7時の間に学生が多数来店し、ピークとなる。周辺には競合店が少なく、駅前のSCという好立地で、更にSC上層階がマンションとなっていることもあり、オープン以来、売上げは順調に推移しているという。

初年度売上げ目標は2億円。営業時間は「長崎屋」と同じ午前10時～午後8時となっている。



↑SCロケということもあり幅広いジャンルの機械を設置。入口正面に設置された「ドラえもん大冒険」や店内の「それいけトーマス」など、キッズライドで親子が一緒に遊ぶ姿も多く見受けられる

FiRST

"絶対イイ!"という評判は本物です。

F830 カインドロックⅡ

人気のカインドロックシリーズにF830カインドロックⅡが ローコストで新発売

ナットを外さずに 左右回転が 自由自在!!

- 新機構方式により回転方向が簡単に変えられる。
- 2ウォード（Rウォード、Lウォード）なので防犯性が一段と向上。
- 表面の突起部が少ない超コンパクト設計。
- 破壊防止用ガードリング付（FDR方式）。
- 標準の同一番号は1種類、他は全て登録番号。
- 主要パーツは全て黄銅製。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。

抜群の安全性!

一つの鍵が何種類にも使える可変機構の取付けも承ります。

盗難対策は万全ですか?!

FK-2 スイッチ&ロック 特に防犯面、重視!

〒41-18241

- 鍵違数は13万種類。
- 業界初の2(ツー)・ウォード。
- 業界初の八枚上下ディスクタンブラー採用。
- 登録番号が指定できます。（この登録番号は標準同一番号とキーウォードが違いますので、より安心です。）
- スイッチはデテントアクション機構です。

F400 ミニ八万ロック（超小型化）

好評発売中!!

- 超小型錠前です。機能は従来品と変りません。
- 止メ金具（兼用レバー）をセットしたままで取付けが出来ますので煩しい手間が省けます。
- 兼用レバー付ですので、縦向、横向が任意に組換えが出来る。
- 2ヶ所抜きも出来ます。（F400-2）
- 主要パーツは全て黄銅製。（クローム）

Xロック（エックス）

- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- イタズラされない大口径内溝タイプ。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。

カインドロック

- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- キーは操作しやすいリバーシブルタイプ。
- ダブル垂直ピン構造。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。

●八万ロックと互換性を持たせた外径取付寸法

営業品目 [2Vロック・カインドロック・カインドロックⅡ・Xロック・八万ロック・スイッチロック・各種シリンダー錠 製造販売 及び 加工品、特注品・他]

鍵のことならなんなりと御相談下さい。
くわしくはカタログをご請求下さい。

FiRST

株式会社 ファースト・ロック

本社営業部 〒304 茨城県下妻市大字江上山1645-10 TEL 0296(43)7591(代) FAX 0296(43)7598
東京営業所 〒182 東京都調布市染地3-1-61 TEL 0424(87)5221(代) FAX 0424(87)0776

高価 買います

※トラック運賃はママトップが負担します

商品名	メーカー	買取り価格	商品名	メーカー	買取り価格
デザートタンク	セガ	¥600,000	プリント倶楽部	アトラス	¥600,000
アウトランナーズ	セガ	¥250,000	ニューUFOキャッチャー	セガ	¥200,000
アルペンレーサー	ナムコ	¥1,000,000	メガロ50インチ筐体	セガ	¥250,000
レイブレーサー(TWIN)	ナムコ	¥1,000,000	リアルバンチャー	タイトー	¥250,000
デイトナUSA(TWIN)	セガ	¥1,100,000	スポーツフィッシングII	セガ	¥850,000
デイトナUSA(DXⅠ)	セガ	¥600,000	動物グランプリ	コナミ	¥400,000
デイトナUSA(DXⅡ)	セガ	¥700,000	バーチャロン(TWIN)	セガ	¥900,000
サイバーサイクルズA(SD)	ナムコ	¥750,000	バーチャロン(バーサス筐体)	セガ	¥800,000
サイバーサイクルズB(SD)	ナムコ	¥550,000	ミッドナイトラン(DX)	コナミ	¥700,000
セガラリー・チャンピオンシップ(TWIN)	セガ	¥1,000,000	ミッドナイトラン(TWIN)	コナミ	¥900,000
セガラリー・チャンピオンシップ(DXⅠ)	セガ	¥600,000	ロイヤルアスコット(25・5セント)	セガ	¥7,000,000
セガラリー・チャンピオンシップ(DXⅡ)	セガ	¥700,000	ミルキーウェイ(6人用) 但し25セント	シグマ	¥300,000
スズカ8アワーズ(SDII)	ナムコ	¥350,000	ウエスタンドリーム但し25セント	セガ	¥1,000,000
スズカ8アワーズ(DXII)	ナムコ	¥850,000	ニューウェーブ(6人用) 但し25セント	シグマ	¥300,000
スターウォーズ	セガ	¥300,000	ゴールデンウェーブ 但し25セント	セガ	¥200,000
バーチャコップ(DX)	セガ	¥650,000	ショーレビュー(6人用) 但し25セント	ナムコ	¥350,000
リーサルエンフォーサーズⅠ&Ⅱ(サウロイド筐体)	コナミ	¥180,000	クリスタルBOX 但し25セント	タイトー	¥200,000
ガンバレット	ナムコ	¥300,000	ジュエリーゴールド 但し25セント	タイトー	¥100,000
			ドリームサーキット	コナミ	¥300,000

※上記はH8・5・11日の買取り相場です。ゲーム名と買取り価格に若干の変動がありますので、当社までご連絡下さい。

★その他、何でも買取り致します。(PCB、メダル、大型機)
★原則として10日間以内にお支払い致します。

担当者：安本・望月・増田
担当者：大村・佐藤・平口

MAMA·TOP CORPORATION
1-1-54 RYUNAN SHIZUOKA CITY 420 JAPAN

振込先
清水銀行 大岩支店
普通口座 0072326
㈱ママトップ

㈱ママトップ 本社
〒420 静岡市竜南1-1-54 TEL054-248-7700(代表)FAX054-248-5655

プライズゲーム

LUCKY Bingo ラッキービンゴ

SC向け最強プライズ機、遂に登場!

バットばつ丸
サーカスビンゴ

大好評発売中!

バッドばつ丸の音声入りだよ!

ペイアウト率1～100%まで
自由設定
75Ø 80個収納

OP価格 **378,000** 円

バットばつまる
専用景品も発売中!!
企画　(株)サンリオ
発売元／マルカ(株)(株)オービット
製造／(株)オービット
©1993,1996,SANRIO CO.,LTD.

フィフティーズ
好評発売中

リプレイ機能あり

ゲーム終了時10、20、30、でリプレイ

(仕様)
本体サイズ／H1,600×W590×D545m/m　重量55kg
電源／外部電源方式、消費電力100W
サウンド／高音質FM音源　迫力満点10Wハイパワーアンプ
プレイ料金／1回=100円⇔200円設定可
デモサウンド／入り⇔切り設定可
〒60-45405

75Ø 80個収納

OP価格 **348,000**円

ジャズタイプ
好評発売中

(仕様)
本体サイズ／H1,805×W830×D610m/m　重量90kg
電源／外部電源方式、消費電力100W
サウンド／高音質FM音源　迫力満点10Wハイパワーアンプ
プレイ料金／1回=100円⇔200円設定可
デモサウンド／入り⇔切り設定可
〒60-45405

150Ø 30個収納

OP価格 **398,000**円

カジノタイプ
好評発売中

(仕様)
本体サイズ／H1,805×W830×D610m/m　重量90kg
電源／外部電源方式、消費電力100W
サウンド／高音質FM音源　迫力満点10Wハイパワーアンプ
プレイ料金／1回=100円⇔200円設定可
デモサウンド／入り⇔切り設定可
〒60-45405

150Ø 30個収納

OP価格 **398,000**円

※改良の為、予告なく仕様を変更することがあります。ご了承ください。

販売取扱店
株式会社 リバーサービス
本社　福岡県久留米市朝妻町6番29号
☎0942(43)1238 FAX 0942(43)1023
東京 ☎03(5256)6458／大阪 ☎06(319)6007
沖縄 ☎098(888)3717

マルカ株式会社
アミューズメント部
本社 〒111 東京都台東区橋場1-2-1
☎03(3872)9767 FAX 03(3872)5051
大阪 ☎0798(33)6158／福岡 ☎092(414)0320

開発製造元
BiT 株式会社 オービット
〒578 東大阪市若江西新町4丁目3番18号
☎06(725)8611 FAX06(725)8631

サポート！今月のお買い得商品

〈レーシングホースシリーズ〉

©AVANTI

レーシングホース パラグライダー

100個　OP価格￥33.000

レーシングホース キャップ

100個　OP価格￥35.000

レーシングホース ソックスセット

100個　OP価格￥28.000

レーシングホース カー用品セット

100個　OP価格￥28.000

レーシングホース Sタイプ

100個　OP価格￥30.000

レーシングホース タオルセット

100個　OP価格￥30.000

ジョン・レノン ペンダント

5種85個　OP価格￥30.000

ジョン・レノン ディッシュセット

5種80個　OP価格￥30.000

レーシングホース ウインターセット

100個　OP価格￥33.000

南の島のカーニバル

「トロカーナ」

皿カプセルが
空中を流れる、回る!!

寸法 W800/D900/H1,805mm　重量 約140kg
AC100V 50/60Hz　消費電力 200W
(株)フェイス © FACE/ © NMK

スーパースターズ サッカーKH

サポーターならいつも一緒に
アナタ(キミ)といたい。

100個　OP価格￥25.000

パワーリング(S)

パワーを与えてくれる不思議な
リングがあなたの指を飾ります。

96個　OP価格￥19.200

カプコン 両替機

¥1000→¥100×10
¥500→¥100×5
¥100→¥50×2

(株)カプコン

ニュースリーセレクトサブ

〈JAMMA仕様〉

OP価格￥58.000

ストリートキッズ

100個　OP価格￥24.000

イニシャル ネックレス

あなたのイニシャルを胸に。
彼のイニシャルを胸に。

100個　OP価格￥18.000

※新製品情報サービス・デリバリーアフターサービスも万全を期しております。※ロケーション運営に関することなら何でもお気軽に御相談ください。

メディア商事株式会社
〒578 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

メディアが強力にお客様を

ロケテスト好評商品のラインナップ

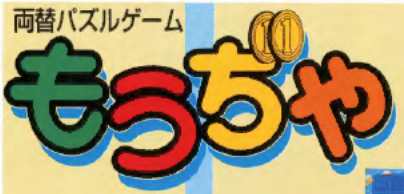
スーパーパズルファイターⅡX　(株)カプコン

© CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

リュウが！モリガンが！…夢の対決！

パズルで勝負！

両替パズルゲーム



販売元/メディア商事(株)
開発元/(株)エトナ

景気回復も あなたの腕しだい!!

落ちモノ界に新種現わる!!

©1996 ETONA ©1995 FPS/FWS

UFOキャッチャー21

UFOキャッチャーは クレーンゲームの元祖!!

赤い光でプライズを狙う
ビームポイント機能搭載

(株)セガ・エンタープライゼス

総販売元：メディア商事㈱

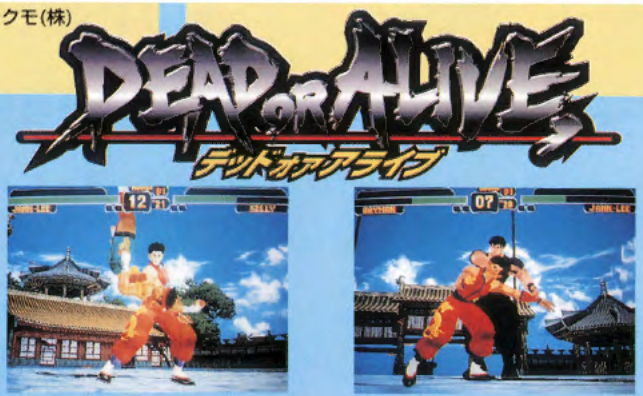
シングルタイプのプッシャーゲーム!!

開発・製造元：アイレム㈱

テクモバーサスシティ　テクモアストロシティ

テクモ(株)

テクモ(株)



ラリーポイント

欲しい景品 狙い撃ち!!

㈱アイ・エム・エス

デッドゾーン へ踏み込め!

©(株)ナムコ

スパイラルフォール

カラフルなボールが スパイラルを駆け抜ける!

©(株)ナムコ

業界初 セル画 プライズ マシン

※1500枚限定

大当りはなんと 手描きセル!!

ビデオシステム(株)／(株)トーワジャパン

これがあれば万全。機能美が魅力。「レザーミニクロック」

ひとつひとつに素朴な個性がたっぷりです。「時計セット21」

夢がふくらむ魔法の時計。「ラピニーレザーウォッチ」

使うほどに味が出るモダンなアソートセットです。「時計セットNo.1」

レザーミニクロック 50個入 **予約受付中**

ラピニーレザーウォッチ 50個入 **大好評発売中**

時計セット21 50個入 **大好評発売中**

時計セットNo.1 100個入 OP価格 **¥31,000**

Ms' COLLECTION

リトルキッズを持っていると少しおしゃべりになれる。

暮らしに笑顔を届けてくれる3点のイラストクロック。

6月 中旬

自然と共にあるキーホルダー。

グリーンワールドクロック 50個入 OP価格 **¥24,000**

グリーンワールドキーホルダー 100個入 OP価格 **¥13,000**

リトルキッズKH 100個入 OP価格 **¥13,000**

Cロクロック

50個入 **予約受付中**

いつもピカピカにしておきたくなるシャレてるCDクロック。大好評につき再入荷。

6月 中旬

空に舞う輝きをのせて

シルエットレザーKH 200個入 OP価格 ¥22,000

風が吹く日 心乱れて…

大好評トキメキパチンコグッズシリーズ第2弾。

スポーツタイムクロック 100個入 OP価格 ¥45,000

トキメキパチンコグッズ 100個入 OP価格 ¥16,500

トキメキダービーグッズ 100個入 OP価格 ¥16,500

USAキャンズグッズ 90個入 OP価格 ¥30,000

MIYUKI
(有)ミユキ工芸
東京都葛飾区南水元1-11-7
TEL03-3607-6896
FAX03-3627-0080
福岡営業所
福岡市中央区春吉3-14-27
プリオール天神東206号
TEL・FAX092-711-1186

〈振込銀行〉
- 第一勧業銀行金町支店 当座0116082
- 三菱銀行金町支店 当座9001252
- 大和銀行金町支店 当座6010072
- 全国送料元払いサービス(離島の場合は、一部負担となります。)セット内容は、写真と若干異なる場合があります。
- 価格表記のない景品は、全て@ ¥500未満です。

ちょーパラ'96 300個入 OP価格 ¥15,000

G&Sドルフィン KH 100個入 OP価格 ¥18,000

MIYUKI PRIZE GALLERY

よろこびとやすらぎの二重奏

Tm ORIGINAL

1.イワトビペンギンKH 100個入 OP価格 ¥20,000

2.フラワーボックス 60個入 好評発売中

3.香りの花瓶 60個入 OP価格 ¥18,000

4.ブローチガール 80個入 OP価格 ¥28,000

5.イヤリング 100個入 OP価格 ¥18,000

6.ワンワンフォトKH 100個入 OP価格 ¥6,000

7.香りのボックス 115個入 OP価格 ¥25,000

8.プリティガールKH 100個入 OP価格 ¥9,800

9.ミニブドウKH 100個入 OP価格 ¥9,800

ミユキアソートセット

•75φ超最高セット	★75φ用で最高の商品をアソートしました。	50ケ入	OP価格 ¥20,000
•超安景品セット	★いろいろな物が大特価で入っています。	300ケ入	OP価格 ¥20,000
•平均レベルセット	★平均的にいろいろ入ったセットです。	100ケ入	OP価格 ¥10,000

MIYUKI
(有)ミユキ工芸
東京都葛飾区南水元1-11-7
TEL 03-3607-6896
FAX 03-3627-0080
福岡営業所 福岡市中央区春吉3-14-27
プリオール天神東206号
TEL・FAX092-711-1186

話題独占！楽しさ満載!!

MARINE FEVER

マリーンフィーバー

ドキドキワクワクの
SC向けメダルゲーム機

★ラッキーチャンス★

の絵柄にランプが止まると、中央の数字が回り、3か7が出るとゲームメダル10枚が払い出されます。

☆特徴☆

- わかりやすいゲーム性とアイキャッチ効果でSCメダルコーナーを活性化
- 大人向けメダル機のノウハウを採用。抜群の確率設定を実現
- 3WAY方式によるインカムアップ
- 2人同時プレイ可能

■仕様

- 本体寸法　W660×D1200×H1420
- 本体重量　80kg
- 消費電力　AC100V　220W　50／60Hz

※本体の仕様は予告なく変更することがあります。

(株)ユニバース

本　社
〒559　大阪市住之江区北加賀屋5－8－57 ユニバースビル
TEL(06)682-3444(代)　FAX(06)681-9770

■豊橋支店　〒441　愛知県豊橋市北山町5－6　TEL(0532)46-6103　FAX(0532)48-6155
■米子営業所　〒683　鳥取県米子市加茂町2－138 山本ビル　TEL(0859)35-3660　FAX(0859)35-3757
■沼津営業所　〒410　静岡県沼津市大岡2424－10　TEL(0559)23-7444　FAX(0559)22-0167

96-6月号

●ご注文は、○月号の○番とお申し込みください。

25

多機能ウォッチアソート
OP価格 @¥500未満 (50個入)

26

ミニカーレーサー
OP価格 ¥8,500 (60個入)

27

ちびまる子時計
OP価格 ¥19,800 (90個入)

28

ライト付クラシックカーKH
OP価格 @¥500未満 (30個入)

29

パノラマ切替カメラ
OP価格 ¥19,100 (80個入)

30

UFO用電卓アソート
OP価格 ¥22,000 (50個入)

31

高級クォーツ、ブレスアソート
OP価格 ¥27,000 (60個入)

32

皮クォーツアソート
OP価格 ¥39,800 (100個入)

33

乗り物メロディーKH
OP価格 ¥18,000 (72個入)

34

芳 香 剤
OP価格 ¥16,800 (48個入)

35

オモシロ貯金箱5点アソート
OP価格 ¥20,500 (60個入)

36

ビッグ人形キーホルダー
OP価格 @¥500未満

37

カラフルシャープナーKHアソート
OP価格 ¥12,000 (100個入)

38

高級ケース入りサングラス
OP価格 ¥23,400 (60個入)

39

ケース入りカー、バイクアソート
OP価格 ¥23,400 (60個入)

40

カラフルキーアソート
OP価格 ¥23,000 (60個入)

41

プレゼントセット
OP価格 ¥35,000 (100個入)

42

100φミニケースアソート
OP価格 ¥25,000 (100個入)

43

ゴールド&紙箱アソート
OP価格 ¥11,000 (100個入)

44

カラーオンリップ
OP価格 ¥17,000 (60個入)

45

いろいろアソートセット
OP価格 ¥20,000 (100個入)

46

クリップセット
OP価格 ¥9,000 (112個入)

47

ダイナモライト
OP価格 ¥22,000 (50個入)

48

ケース5点セット
OP価格 ¥23,000 (250個入)

特価速報!! スポット品の特価品情報を定期的にお流しします。

96-6月号

1

スワロ・スキー
OP価格 ¥22,000 (72個入)

2

幸福に導くイルカペンダント
OP価格 ¥15,600 (60個入)

3

NEWアクセサリーケース
OP価格 ¥22,000 (100個入)

4

カプセル入りネックレス
OP価格 ¥19,900 (50個入)

5

ダイヤレーンリング
OP価格 ¥23,000 (100個入)

6 高級感!!

香水ネックレスアソート
OP価格 ¥17,000 (60個入)

7 高級イメージ!

三連リングアソート
OP価格 ¥14,500 (50個入)

8

指輪デジタルケース入りアソート
OP価格 ¥26,000 (100個入)

9

磁気ネックレス800ガウス
OP価格 @¥500未満 (50個入)

10 75φに入ります。

八角ケース入り磁気ネックレス
OP価格 ¥22,800 (60個入)

11

コイン指輪アソート
OP価格 ¥19,000 (100個入)

12 キレイに見えます。75φOK

NEWアクセサリーケース
OP価格 ¥24,000 (120個入)

13

ジルコニアアソート
OP価格 ¥24,000 (80個入)

14

NEWケース入り高級アクセサリーセット
OP価格 ¥33,000 (100個入)

15

パワーリングアソート
OP価格 ¥18,000 (60個入)

16

宝石ウォッチ
OP価格 ¥28,000 (100個入)

17

イヤリングケース入り
OP価格 ¥13,000 (100個入)

18

八角ケースグレープセット
OP価格 ¥25,000 (100個入)

19 100φにも入ります。

シェルアソート
OP価格 ¥25,000 (100個入)

20

パールタイピン
OP価格 ¥13,000 (100個入)

21 本当に音が出ます。

ケース入りハーモニカペンダント
OP価格 ¥13,800 (60個入)

22

文具アソート
OP価格 ¥18,200 (72個入)

23 強力磁気です。

高級ケース入りパワーブレス
アソート@¥500未満 (50個入)

24

アクリルケース入り動物
OP価格 ¥16,000 (100個入)

中部商事㈱
名古屋市中区大須3の14の43　第2アメ横ビル
〔振込先：愛知銀行大須支店　当座2319〕
TEL052(263)6081　FAX052(263)6094

ごめんねゴリラ2
@¥260 高さ18cm

セーラーモンチッチ
@¥320 高さ20cm

ゴリラブラザーズ
@¥400 高さ19cm

マウンテンチャンプ
@¥330 高さ19cm

吸盤付モヒカンゴリラ
(レッドバージョン)
@¥320 高さ20cm

ジミースポーツ
@¥300 高さ15cm

悪徳不動産
@¥390 高さ17cm

ゴリラダダーン
@¥280
高さ21cm

BANリーガー
@¥230 高さ17cm

エレファントワールド
@¥390 長さ20cm

ニュースマイル・キッズ
@¥220 高さ19cm

クマアニマルキャップ
@¥300 高さ20cm

ピーターキャロット
@¥230 高さ23cm

ウェディングあざらし
@¥220 高さ14cm

ヌイグルミセット
NS-25セット
90個￥22,500

ハットDEキャット
@￥300 高さ22cm

ワニワニブラザーズ
@￥270 高さ18cm

カバ吉
@￥250 高さ18cm

ゴンタ
@￥250 高さ17cm

ソフトスポーツボール
@￥70 高さ10cm
ワールドフラッグM
@￥90 高さ10cm

ふりむきドラ
@￥300 高さ23cm

ワニワニキッカーズ
@￥270 高さ20cm

おやすみベアー
@￥200 高さ19cm

ピッグサマー
@￥300 高さ15cm

せい子ちゃん
@￥310 高さ19cm

パックン
@￥220 長さ15cm

骨好きワンチャン
@￥220 高さ17cm

■種類豊富なセット（25アイテム）
NS-25　90個 ￥22,500（NS-25）
■厳選された商品を集めたセット（20アイテム）
NS-30　80個 ￥24,000（NS-30）
■ゴリラだけを揃えたセット（11アイテム）
ゴリラセット　70個 ￥21,000（NSG-30）

ワタカ株式会社
TEL.058-387-6888FAX.058-387-6886
〒501-61　岐阜県羽島郡笠松町米野346

いつも一緒！

お知らせ

株式会社サンエスのアミューズメント事業部は、
業務の能率向上及び全国規模のサービス向上の為、
4月1日よりグループ会社の株式会社エスケイジャパン
へと移行することになりました。
今後ともかわらぬご愛顧をお願い致します。

スーパーホース5Sゲート

10種類 80個入 15cm
OP価格¥30,000

スーパーホース5Sパドック Ⅱ

6種類 84個入
OP価格¥31,500

スーパーホース2Sぬいぐるみ

5種類 60個入 22cm
OP価格¥29,940

スーパーホースレリーフグラス

4種類 80個入 14cm
OP価格¥26,000

スーパーホース4Sキーホルダー

5種類 96個入 12cm
OP価格¥30,000

スーパーホース5Sパドック

10種類 80個入 10cm
OP価格¥30,000

※表示価格は消費税を含みません。

〒540 大阪市中央区上町1丁目3番10号 エスケイビル
〈振込先〉さくら銀行玉造支店：普通6318175
三和銀行難波支店：普通5166169
TEL 06(765)1300 FAX 06(765)1400

東京 〒111 東京都台東区蔵前4-31-10-3F TEL 03-3862-8444 FAX 03-3862-8445
名古屋 〒450 名古屋市中村区名駅南4-8-12-501 TEL 052-586-3331 FAX 052-586-3332
福岡 〒810 福岡市中央区小笹4-1-12 エスケイビル TEL 092-524-0566 FAX 092-524-0535
香港 FLAT F, 12/F, UNION MANSION, 33-35 CHATHAM ROAD S, TSIM SHA TSUI, KOWLOON HONG KONG. TEL 852-2366-4645 FAX 852-2366-4538

※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。

大好きなサラブレッドと

スーパーホース8Sキーホルダー DX 240個入 6cm
OP価格 ¥27,000

スーパーホース5Sキーホルダー 5種類 100個入 11cm
OP価格 ¥30,000

スーパーホース3S ウォーキング ぬいぐるみ 5種類 92個入 18cm
OP価格 ¥30,000

スーパーホース3Sフォトフレーム 5種類 100個入 17cm
OP価格 ¥30,000

スーパーホース カードラジオ 5種類 50個入 8cm
OP価格 ¥24,950

スーパーホースシューキーチェーン 5種類 150個入 5cm
OP価格 ¥30,000

企画 SAN-S 株式会社 サンエス
〒540 大阪市中央区上町1丁目3番10号
TEL.06(765)1300 FAX.06(765)1400

●オリジナル商品の企画も承ります！

<全商品 PL 法に基づく保険に加入しています。>

販売 SK JAPAN 株式会社 エスケイジャパン

※コインジャーナル掲載以外の景品も、多数取り揃えております。詳しくは、カタログをご請求ください。

澄みきった青空。

お知らせ

株式会社サンエスのアミューズメント事業部は、
業務の能率向上及び全国規模のサービス向上の為、
4月1日よりグループ会社の株式会社エスケイジャパン
へと移行することになりました。
今後ともかわらぬご愛顧をお願い致します。

うきぷかアニマルズ
5種類 90個入 20cm OP価格 ¥27,000

ラッキー ポピーズ
5種類 100個入 17cm OP価格 ¥30,000

ドラえもんソフト人形(バンク)
2種類 100個入 15cm OP価格 ¥30,000

パステルシャワーぬいぐるみ
5種類 120個入 17cm OP価格 ¥36,000

シルバニアファミリー ぬいぐるみ&バッグ
5種類 90個入 OP価格 ¥30,000

The Stub Club Clock
5種類 100個入 12cm OP価格 ¥33,000

The Stub Club Ice Cold Mug
72個入 11cm OP価格 ¥21,600

ドラえもんエンピツ人形(消しゴム)
10種類 900個入 3cm OP価格 ¥27,000

ドラえもんぬいぐるみキーホルダー
8種類 150個入 8cm OP価格 ¥24,000

The Stub Club ~森の仲間達~
7種類 100個入 17cm OP価格 ¥30,000

The Stub Clubグラス
50個入 16cm OP価格 ¥15,000

リアルモーターサイクル
8種類 96個入 11cm OP価格 ¥28,800

ジュエリーコレクション FOR MEN
15種類 100個入 OP価格 ¥23,000

Miss ピアス
10種類 100個入 OP価格 ¥23,000

ハーフネックレス
10種類 100個入 OP価格 ¥25,000

ゴーゴーバックル
10種類 100個入 OP価格 ¥35,000

※表示価格は消費税を含みません。

〒540 大阪市中央区上町1丁目3番10号 エスケイビル
〈振込先〉さくら銀行玉造支店：普通6318175
三和銀行難波支店：普通5166169
TEL 06(765)1300 FAX 06(765)1400

東京 〒111 東京都台東区蔵前4-31-10-3F TEL 03-3862-8444 FAX 03-3862-8445
名古屋 〒450 名古屋市中村区名駅南4-8-12-501 TEL 052-586-3331 FAX 052-586-3332
福岡 〒810 福岡市中央区小笹4-1-12 エスケイビル TEL 092-524-0566 FAX 092-524-0535
香港 FLAT F, 12/F, UNION MANSION, 33-35 CHATHAM ROAD S, TSIM SHA TSUI, KOWLOON HONG KONG. TEL 852-2366-4645 FAX 852-2366-4538

※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。

風薫るさわやかな季節、

6月下旬発売予定

UFO ©AVANTI

フォレストランド

5種類 100個入 20cm OP価格 ¥30,000

6月下旬発売予定

UFO ©AVANTI

ご注意あにまるず

5種類 100個入 17cm OP価格 ¥30,000

7月上旬発売予定

UFO

ヨーロピアンベアー

5種類 100個入 19cm OP価格 ¥30,000

6月下旬発売予定

カップルベアー

2種類 48個入 35cm OP価格 ¥21,600

UFO

English Muff ぬいぐるみ

5種類 120個入 17cm OP価格 ¥36,000

UFO ©BRTN-VAR-CORVELI

ムスティクッション

5種類 100個入 28cm OP価格 ¥33,000

元気モリモリ、心も体もリフレッシュ。

UFO

リング加工

この商品は、ヤクルト商事株式会社とのライセンス契約により開発された商品です。©ヤクルト商事株

(総発売元)株式会社エスケイジャパン

タフマンリフレッシュSET

5種類 100個入 OP価格 ¥30,000

UFO

アストラベアー

5種類 100個入 23cm OP価格 ¥30,000

ギフトボックス付。ポスター付。

UFO

タオルドール

5種類 100個入 14cm OP価格 ¥30,000

ボックス付。ポスター付。

UFO

デスクファン

5種類 100個入 10cm OP価格 ¥33,000

UFO

くちゃ犬

2種類 80個入 20cm OP価格 ¥28,000

UFO

S·S Bear ぬいぐるみ

5種類 120個入 16cm OP価格 ¥36,000

上部のスイッチを押すとライトが点きます。

カプセル ヘキサ

缶ビールライト

3種類 120個入 5cm OP価格 ¥30,000

空き缶はくずかご。お金は貯金箱に。

UFO ヘキサ

缶ビールバンク350mℓ

200個入 11cm OP価格 ¥60,000

のどごしスッキリ。ふところポカポカ。

UFO ヘキサ

缶ビールバンク500mℓ

120個入 16cm OP価格 ¥42,000

一気、一気飲み過ぎに注意。

UFO ヘキサ

ビンビールバンク

120個入 16cm OP価格 ¥42,000

時間がくると"カッコー"と時を告げます。

UFO

おしらせカッコー(掛時計)

60個入 21cm OP価格 ¥29,940

企画 SAN-S 株式会社 サンエス
〒540 大阪市中央区上町1丁目3番10号
TEL.06(765)1300 FAX.06(765)1400

●オリジナル商品の企画も承ります！

<全商品 PL 法に基づく保険に加入しています。>

販売 SK JAPAN 株式会社 エスケイジャパン

※コインジャーナル掲載以外の景品も、多数取り揃えております。詳しくは、カタログをご請求ください。

アミューズメントマシンのアウトレットショップ

アミューズメントなら すべておまかせ!

新製品情報
ご希望の方
郵送致します。

フリーダイヤル 0120-666-512

リニューアル・新規オープンをお考えの方へ

ニューマシン・ユーズドマシンの組み合わせにより低価格化が実現

例 ニューマシン オンリー → 100%
ニューマシン＋ユーズドマシン → 60～70%

プロデュース・システム

立地調査 → 採算計画 → 企画打ち合せ → 設計 → 施工 → 機械選定 → オープニング → アフターフォロー

ユーズドマシンのニッコウ電子では、ゲーム機器販売から修理、そしてアミューズメントスペースの企画・設計・施工までトータルプロデュースシステムを導入。新時代のアミューズメントスペースを創造していきます。あらゆるターゲットに即したAM構築可能です。アミューズメントのことならニッコウ電子へご相談ください。

オープン予定及び、リニューアル予定のお客様へ! 只今、

無料診断実施中

(法的な規制等の調査)

中古機械

R-360

D3-BOS

シアター6・ギャラクシアン3

NEW UFOキャッチャー

ビンゴパーティー

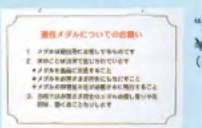
ワールドダービー

ポーカーHD-IM

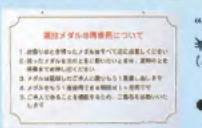
キャンペーン実施中!!

㈱シグマ
スーパーボイス

風営法規格サイズ 注意書きアクリル板も、当社にお任せ下さい!



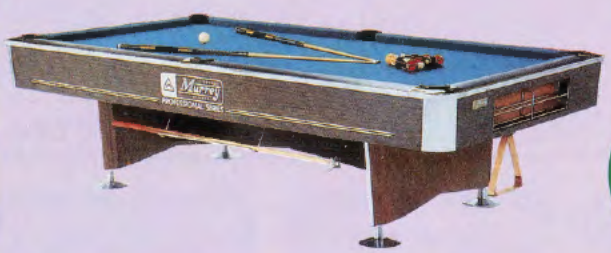
"遊技メダル再使用"
¥3,900
(450×300㎜)



"遊技メダル説明"
¥3,900
(450×300㎜)

"未成年時間外"
¥2,800
(200×700㎜)

●掲載の商品については送料当社元払いにて承ります。
(代引きの場合は除く) 消費税別



ビリヤードもおまかせ!!

AM施設はもちろん、ボーリング場など各種レジャー施設にどうぞ!

発売中

◑映画「ハスラーⅡ」で使用、本場アメリカ製ビリヤード お気軽にご連絡下さい。

USED MACHINES OF HIGH QUALITY

NIKKO DENSHI CO., LTD.DISTRIBUTOR OF ALL TYPES OF AMUSEMENT MACHINES

NIKKO DENSHI has been involved in the distribution, operation and manufacturing for more than 25 years. Our excellent technology forms the basis of top brand products perfectly reconditioned.

我們誠懇的為同行業者提供最完備的品質、信譽及服務、歡迎隨時與我們公司連絡!
本公司備有中文、英文人員隨時為貴公司服務。

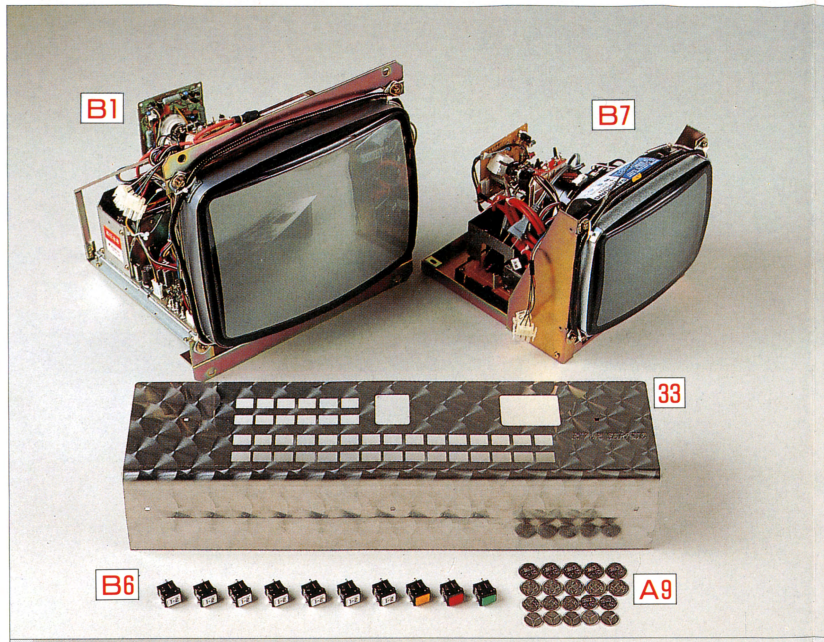
CALL or FAX NOW !!

TEL: 81-3-3654-6111
FAX: 81-3-5607-6000

NIKKO-DENSHI 株式会社ニッコウ電子

国内営業部：〒132 東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03-3655-5777(代) FAX 03-5607-6000
OVERSEAS MARKETING DEPARTMENT
TEL 03-3654-6111 FAX 03-5607-6000

振込先
東海銀行 新小岩支店
(普)364082
あさひ銀行 小松川支店
(当)0510919



B1 ワールドダービー・ビンゴパーティー用モニター

B7 ビンゴサーカス用モニター

33 ワールドダービー用オッズパネル

B6 ワールドダービー用スイッチ
ワールドダービーで従来より使用されているスイッチです。

A9 メダル各サイズ(常時10万枚位在庫してます)

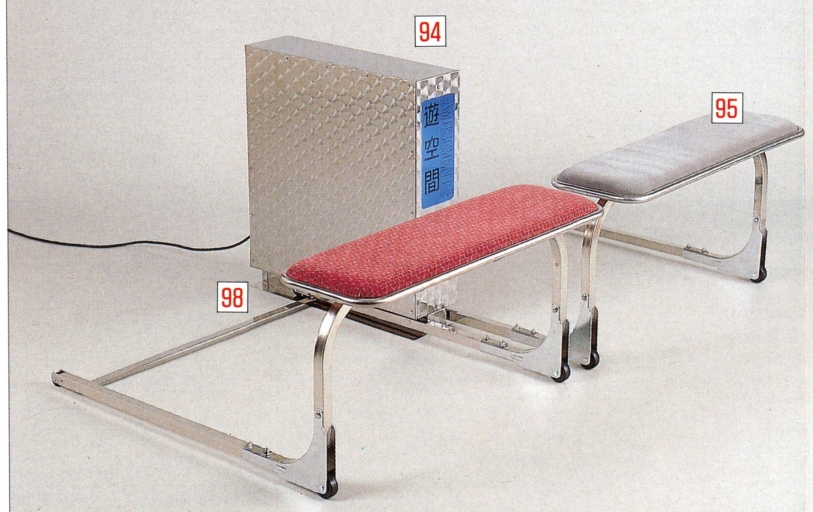
26 メダル機用DXイス (高さ58センチ)

25 コンボイス-58 (高さ58センチ)

B8 コンボイス-68 (高さ68センチ)

27 スツール普及タイプ (高さ42センチ)

B9 ミニコンボ (高さ42センチ)
耐久性抜群の高級スツールです



95 二人掛イス(アストロ/バーサス用)
モケット赤織柄・灰の2色です
前後4ヵ所キャスター付きでスムーズに動きます
オールステンレス製で丈夫でスマートです

94 サイドボックス
オールステンレス製で丈夫でスマートです
電飾看板付き(手製のPOPがセットできます)
後側にサービスコンセント付き

98 サイドボックススペーサー

ビス1本のパーツから大型メダル機までを、全国ネットでお届けします!!

受注専用フリーダイヤル ファックス フリーダイヤルをご利用下さい!!

本社 0120-81-1238
TEL 0942-43-1238 FAX 0942-43-1023
営業担当／吉村・本村・中村

世田谷分室(東北・北陸担当) 0120-38-1238
TEL 03-3300-8833 FAX 03-3300-8280
営業担当／川島

大阪営業所 0120-50-1238
TEL 06-319-6007 FAX 06-319-5818
営業担当／沢井

東京営業所 0120-40-1238
TEL 03-5256-6458 FAX 03-5256-6457
営業担当／大治・島崎

沖縄営業所 0120-70-1238
TEL 098-888-3717 FAX 098-888-3720
営業担当／金城・当山・佐藤

取扱商品
基板・ドライブゲーム機・シミュレーションゲーム機・占い機・メダルシングル機
メダルマスゲーム機・体感機・その他大型ゲーム機・プライズマシン各種
ゲーム機パーツ全般(オリジナルパーツ多数あり・特注パーツ受注OK)
ゲーム機サポート関連機器(各種ゲームイス・サイドボックス等)
プライズ各種・業務用工具全般・店内販促物・風俗営業8号法関係表示物
グローリー両替機・メダル貸機・硬貨計数器・紙幣計数器・ゲーム機消耗品

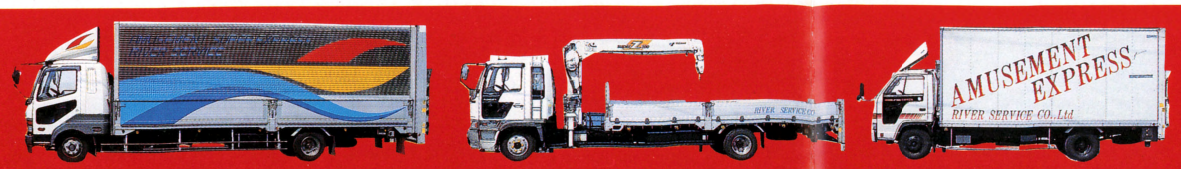
現場スタッフのみぞ知る大変な仕事

B10 ビンゴパーティー・ドームバンド
10日に1回のドームの掃除
よくある玉詰まりトラブル!
分解が大変……ところが
パチン錠オフでワンタッチOK
(ドームバンド取付作業所要時間30秒)

これで解決!!

B11 メガロ用フロントカバー
この一枚でメガロの外観が

ピカピカ!!



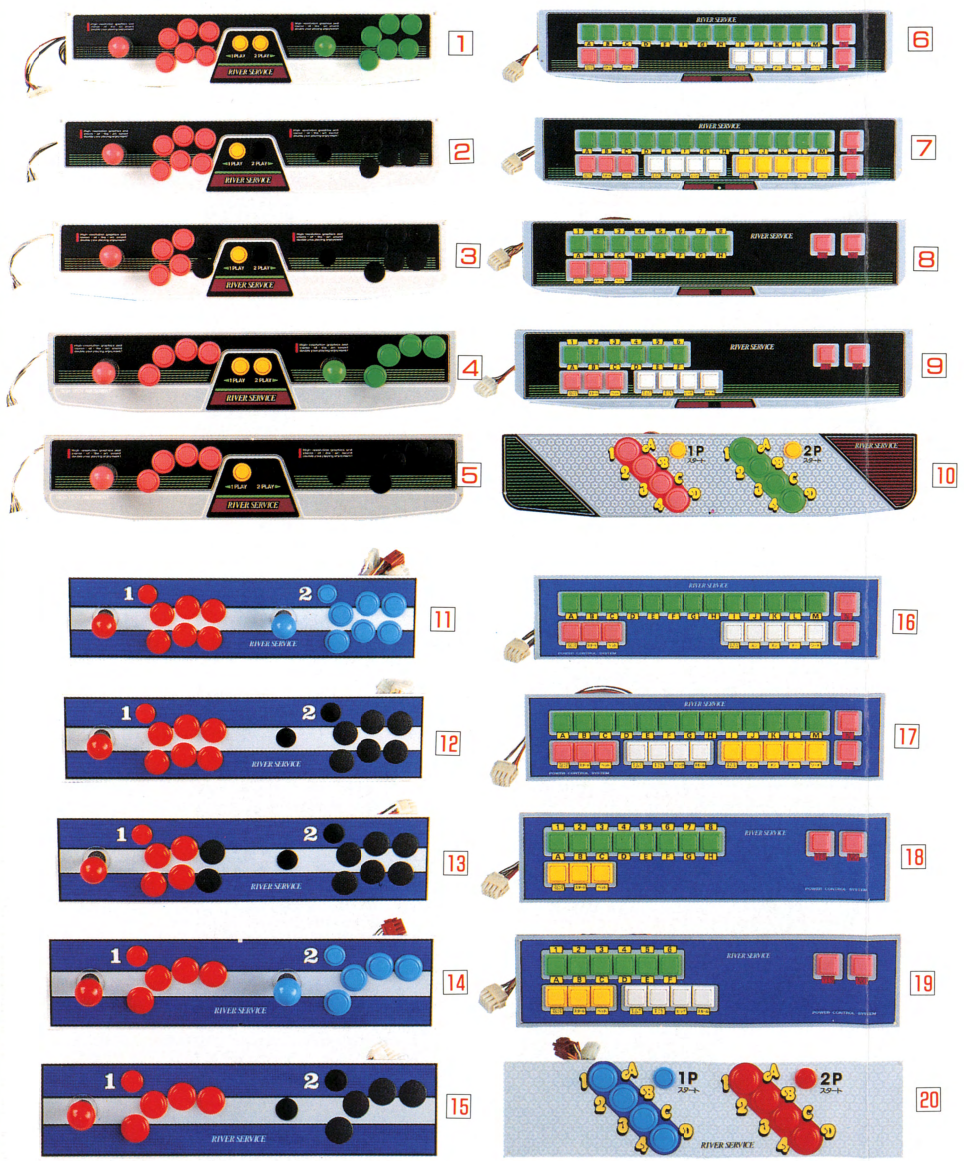
本社 福岡県久留米市朝妻町6番29号 TEL 0942(43)1238 FAX 0942(43)1023
東京 東京都千代田区外神田3-8-17 TEL 03(5256)6458 FAX 03(5256)6457
世田谷 東京都世田谷区南烏山2-30-5-107 TEL 03(3300)8833 FAX 03(3300)8280
大阪 大阪府吹田市内本町1丁目11-10 TEL 06 (319)6007 FAX 06 (319)5818
沖縄 沖縄県島尻郡南風原町字津嘉山1582 TEL 098(888)3717 FAX 098(888)3720

セガ特約6社会 タイトー特約店 コナミ正規代理店 グローリー特約店
RIVER SERVICE CO.,LTD.
立体思考・独創のアイデアを提供……リバーサービス

リバーサービスのフレキシブルなアイデアが、アミューズメントスペースをバックアップ。

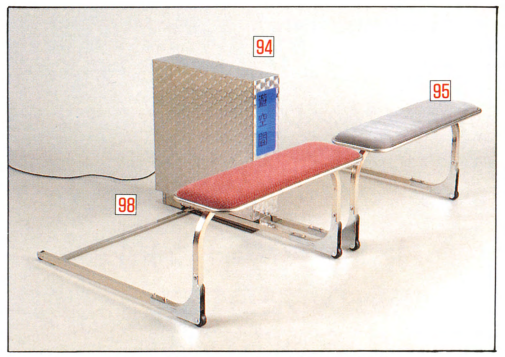
1	アストロ用 2L12BSTF
2	アストロ用 1L6BSTF
3	アストロ用 1L4BSTF
4	アストロ用 2L8BSNK
5	アストロ用 1L4BSNK
6	アストロ用麻雀コンパネAM
7	アストロ用麻雀コンパネCR
8	アストロ用花札コンパネAM
9	アストロ用花札コンパネCR
10	アストロ用クイズ用コンパネ
11	エアロ用 2L12BSTF
12	エアロ用 1L6BSTF
13	エアロ用 1L4BSTF
14	エアロ用 2L8BSNK
15	エアロ用 1L4BSNK
	エアロ用SNK第4ボタン対応 ジャマジャマハーネス
16	エアロ用麻雀コンパネAM
17	エアロ用麻雀コンパネCR
18	エアロ用花札コンパネAM
19	エアロ用花札コンパネCR
20	エアロ用クイズ用コンパネ
21	エアロ用 2L6B
22	エアロコンパネベース
23	セガ36Pジャマ56Pハーネス
24	ミニアップ用 2L12B
25	コンボイス H:58センチ
26	メダル機用DXイス H:58センチ
27	スツール普及タイプ H:42センチ
28	アルキャリヤー(アルミ折りたたみ式)
29	キャリエース(スティール製)
30	風営プレート
31	お願いプレート
32	できませんプレート
33	ワールドダービー用オッズパネル
35	コトブキ・イメージアップキット
36	コトブキ・麻雀パネル
37	コトブキ・花札パネル
38	コトブキ・スロットパネル
39	コトブキ・100円50円メクラ板
40	SSBグローブ(右/左)
41	SSBパンチングパッドA
42	SSBパンチングパッドB
43	SSBフロントパッド
44	ワニワニハンマー
45	スピードホッケー用マレット・パック

46	グローリーメダル貸機 EG-100
47	グローリーメダル貸機 EG-10
48	グローリー両替機 ER-110
49	グローリー両替機 ER-411
50	台間両替機 GC-2000
51	コインカウンター CS-20
52	コインカウンター CS-10
53	スーパーカウンター
54	コイン計量器
55	紙幣計数機 BC-30
56	発射ボタン リードSWタイプ
57	発射ボタン クリアタイプ
58	発射ボタン 普及タイプ
59	発射ボタン 普及タイプ
60	発射ボタン ナムコタイプ
	メクラキャップ ø24 ø28 ø30
61	麻雀スイッチ(東海・ミツミ・フタバ)
62	ジョイスティック 三和
63	ジョイスティック セイミツ
64	CVZキー(特注OK)
65	丸キー・調整用ワッシャー
66	段差ベロ(セガのキーを普通のキーに変換する時に使います)
67	カウントメーター(5V・12V)
68	旭精工フロントセレクター
69	旭精工ドロップセレクター AD81P
70	コンラックスドロップセレクター N500
71	8アンペア電源
72	エアロ用コンタクトハウジング
73	(2P・3P・6P・9P・15P)
74	エアロ用コンタクトピンソケット
75	閉端端子(小/大)
76	Y端子(1.25Y・2Y)
77	コネクター72P 56P 20P
78	カードコネクター56Pジャマ20P
79	コードクリップ
80	(9N 7N 6N 5N 2N)
81	根角ビス(M5×30・M4×25・M4×10)
82	蝶ナット(M5・M4)
83	フランジナット(M5・M4)
84	セガタイプトルクスビスM4×10
85	セガタイプトルクスビスM4×15
86	リセプタクル(小/大)
87	ケーブルタイ L80ミリ
88	ケーブルタイ L100ミリ



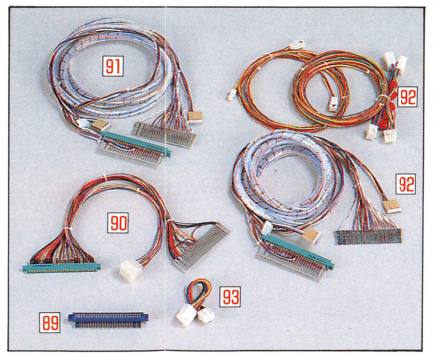
◆板金物は全てステンレス(SUS430・SUS330)を使用しています
◆なかなか手に入りにくい特殊工具もお気軽にご相談ください…専門家がいます
◆発射ボタンにはリードSW(クイズパネル等一部を除く)を使用しています

2人掛イス・サイドBOX

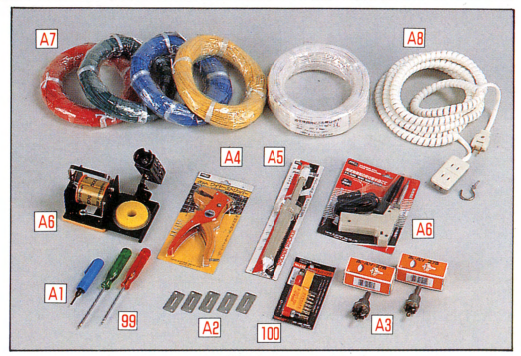


89	ジャマジャマ変換コネクター	対戦ハーネス作成やネオジオ第4ボタン加工用です
90	ジャマ麻雀 中間ハーネス	ジャマ対応ですから、どんな筐体でもOKです
91	対戦ハーネス普及タイプ	ストリート対戦 SNK対戦物にマッチする汎用タイプ
92	バーチャファイター用対戦ハーネス	バーチャファイター用対戦ハーネスフルキットです
93	アストロ用 ノイズガード	ヴァンパイア等を対戦にした時の画面乱れ防止パーツ
94	サイドBOX (サービスコンセント付)	筐体間の物置用(ジュース・タバコ・バッグ・雑誌など) 照明部に店名等の自作POPを入れられます
95	二人掛イス・アストロ用(赤・灰)	キャスター付の二人掛専用イスです。座ったままでも前後に動きます。イスの散乱が無くなり店内がスッキリと整理された感じになります。
96	二人掛イス・エアロ用(青)	
97	二人掛イス・ドーミー用(灰)	
98	サイドBOXスペーサー	サイドBOXと二人掛イスを併用した時筐体間をつめる為に使用します。同時にお買上げの時はサービスです
99	ドライバータンバー 4M・5M	セガ等の筐体に使われている特殊ビス用工具です
100	ヘックスグローブセット	セガ等の筐体に使われている特殊ビス用工具セット
A1	ピン抜き工具	セガ等の筐体に使われているAMPコネクター用です
A2	50円玉専用エントリープレート	セガ エアロ・アストロのコイン投入口にとりつけますと5円玉を完全にシャットアウトできます
A3	ホールカッター ø30 ø24	パネル穴開け用 チップ付きで綺麗に開きます

ハーネス類

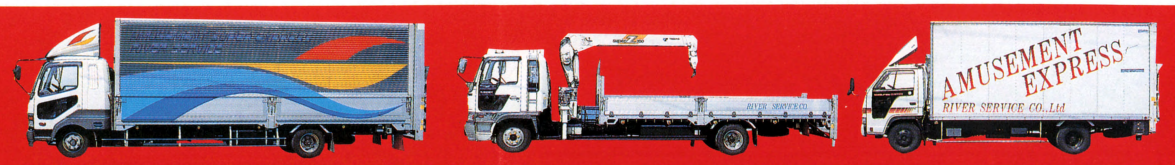


工具類 その他



A4	コードストリッパー	コード皮むきが、すばやく簡単に作業できます
A5	ハンダクリーナー	基板上のパーツや麻雀スイッチの交換時のハンダ吸取用
A6	精密機器用ハンダゴテ コテ台	ハンダリール台 一体型コテ台
A7	配線コード(200メートル巻)	0.3ミリ 0.75ミリ 1.25ミリ
A8	天吊り用カールコード	電源コードは床を這うより天井から……2m物 3m物
A9	メダル各サイズ	5セント・25セント・25㎜・特殊メダル別注OKです
A10	モニター	14吋 25吋 26吋 29吋
B1	ワールドダービー用モニター	ワールドダービー・ビンゴパーティー専用高解像タイプです
B2	アストロ用1L7Bマルチパネル	対戦専用マルチユース対応タイプ(出荷時は1人用6B)
B3	スウィートランド交換用ツメ(小/中)	100円2ゲーム・100円1ゲームで使用する時の配当調整用
B4	エアロ用1L7Bマルチパネル	対戦専用マルチユース対応タイプ(出荷時は1人用6B)
B5	対戦シールセット	対戦ハーネスセットのシールのみです
B6	ワールドダービースイッチ	ワールドダービーで従来より使用されているスイッチです
B7	ビンゴサーカス用モニター	ビンゴサーカス専用タイプです
B8	コンボイス H:68センチ	通常のアップライトメダル機用より10センチ高いタイプ
B9	ミニコンボ H:42センチ	27番のスツール普及タイプと同じ高さの耐久高級品です
B10	ビンゴパーティー・ドームバンド	
B11	メガロ用フロントカバー	

大型機、メダル機、ビデオゲーム、基板、パーツ販売などにアミューズメントスペースの運営ノウハウを添えたベストアイテムをお届けします。



本社 福岡県久留米市朝妻町6番29号
東京 東京都千代田区外神田3-8-17
世田谷 東京都世田谷区南烏山2-30-5-107
大阪 大阪府吹田市内本町1丁目11-10
沖縄 沖縄県島尻郡南風原町字津嘉山1582

TEL 0942(43)1238 FAX 0942(43)1023
TEL 03(5256)6458 FAX 03(5256)6457
TEL 03(3300)8833 FAX 03(3300)8280
TEL 06 (319)6007 FAX 06 (319)5818
TEL 098(888)3717 FAX 098(888)3720

セガ特約6社会 タイトー特約店 コナミ正規代理店 グローリー特約店

RIVER SERVICE CO.,LTD.

立体思考・独創のアイデアを提供……リバーサービス

株式会社 タイカン
常務取締役 三村 雅俊氏に聞く

「カラオケfan」6月号より転載

インタビュー/㈱コインジャーナル「月刊カラオケfan」編集部

阪神大震災という未曾有の天災に見舞われながらも今年3月に念願の株式上場を果たした㈱タイカン。西日本を中心に1万台を超すカラオケレンタルを展開、さらには通信カラオケ「スーパープロロー21」の売れ行き好調とも相まって、ここまでのところは順調に来ているようだ。しかし、西高東低型の売上げ是正や新たな商品戦略の構築など、課題も多い。業界再編が待ったなしで押し寄せている今、どんな営業戦略で臨もうとしているのか、同社・三村雅俊常務に話を伺った。

〈本文中、敬称略〉

上場効果で知名度、信頼度がアップ

―― 大阪証券取引所第二部への株式上場おめでとうございます。公開から1ヵ月以上が経過し、社内外で色々な変化があったと思われますがいかがでしょう。

三村 ありがとうございます。これもひとえに私どもの製品を長年に亘り愛用して下さっている飲食店、拡販に協力して頂いているディーラーなど、取引先の皆さんのご支援の賜物と感謝しております。特に際立って優れた製品を開発しているわけでもなく、神戸が本社ということも重なって、これまでは業界内でも地味な存在でしたが、こうして優良企業の仲間入りが出来、社員も誇りを持って仕事に打ち込んでいるようです。私の場合、卸部門の担当ということでディーラーとの接触が多く、そうした現場からの印象としては、今まで当社は、他社の影に隠れて余り注目して頂けなかったのですが、上場以後は数社から取引きを始めようとの申し出を頂くなど、それだけでも上場効果はあったと喜んでいます。

―― 別宮社長は常々「企業は、人、モノ、カネの三拍子揃わなければいけない」とおっしゃっていますが、それが最近は実現しつつあるように見えます。自社の前期の業績についてはどのように見ていらっしゃいますか。

三村　前期の決算については、売上高157億円に対して経常利益が6億円程度と、前々期に比べ利益の伸び悩みが見られましたので、決して満足しているわけではありません。ただ、これについては昨年あのように大規模な地震被害が出たのと、上場に伴う管理部門の経費増大など、特殊事情が起こったことが影響しています。従って、今期はもう少し利益体質を強化できるのではないかと見ています。

――通信カラオケ「スーパープロローグ21」の評判が良く、出荷も好調のようですね。

三村　お蔭様で、通信カラオケの中では、アミューズメント機能が飛び抜けて充実しているということで、ディーラーやユーザーからは非常に高い評価を頂いています。とりわけ、買い換えなくてもデータ送信でどんどん進化していくカラオケということで、安心して使えるという声もあります。何しろ、これまでカラオケといえば、ほとんど3年サイクルでメディアがガラっと変わり、その都度ユーザーは陳腐化した商品で営業するか、買い替えなければならないなど、かなりメーカー不信が起こっていましたから。

通信カラオケ「スーパープロローグ21」

――御社については、これまで西日本には比較的強いが、東日本については、ほとんど影響力を持たないという極端な西高東低型企業と見なされてきました。この先、飛躍するためには関東方面での営業強化が不可欠なわけですが、その辺りどのようにお考えでしょう。

三村　ご指摘のとおり、当社は先天的に東に弱い体質ではありましたが、最近になって多少改善されてきました。現在、東西の売上げ比率でいうと4対6といった具合でしょうか。これも最近、東日本で取引量が大幅に増加していますので、近い将来この比率も逆転するのではないかと考えています。

謹告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、当社が以前より御通知申し上げておりました通り、ご好評を頂いております当社のカジノテーブル(ルーレット、ブラックジャック等)、又、この脚部分は当社が独自に開発し、実用新案権及び意匠権により保護されたオリジナル製品です。〈意匠登録証：第902527号、第902528号〉従って、この製品を無断で模倣あるいは類似する商品として製造・販売する行為に対しましては、不正競争防止法に基づく断固たる法的処置をとらせて頂く所存であります。

この度、兼ねてより静岡地方裁判所にて訴訟係争中であった当社が有している前述のオリジナル製品の無断製造事犯に対して、被告：静光プラスチック工芸株式会社は原告：株式会社M・G・Mの訴えを全面的に認め、両者は金銭による和解に達しました。尚、今後についても被告は、当社の意匠権及び実用新案権を認め、一切の類似品製造及び販売を行なわない事を確約致しました。

改めて御通知申し上げますが、今後も当社の有する実用新案及び意匠登録等への侵害の無きをお願いすると共に、業界の秩序維持・健全発展の為に皆様の御協力をお願い申し上げる次第でございます。

1996年5月

株式会社 M・G・M

代表取締役　松井　隆

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.……
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

生き残りには、ディーラーとの連携が不可欠

―― 御社は伝統的にレンタル重視の営業政策で業績を拡大されてきたわけですが、この方面での強化はいかがでしょう。

三村 現在、レンタルは1万1000台展開していますが、これではやはりスケールメリットが少ないため、何としても3年程度で2万台に乗せることを当面の目標にしています。

―― それでも、ロケーションは既に他業者が支配しており、それほどたやすくはないと思われますが？

三村 おっしゃるとおり、営業マンが1軒1軒増やしていく従来型の営業では限界があるのは承知しています。従って当社としては、できるだけ地域のディーラーと良好な関係を築き上げ、タイカングループに加わって頂けるよう提案していこうと考えています。そのための支援は、当社としても惜しみなく提供していこうと考えていますので、是非ざっくばらんにお話頂きたいですね。カラオケ業界は、ご存知の通りメーカーといえども、どこかとアライアンスを組まない限り生き残れない時代ですので、ディーラー側も既成の経営概念に捕われるのではなく、新たな提携先を模索してもよい時代が到来したのではないでしょうか。

―― そうなると、市場のメーカー支配がますます強まり、ディーラー不要論さえ起こりかねませんが、いかがでしょう。

三村 それはどうでしょう。余程経営に問題がない限り、やはりディーラーはこれまで通り存続していくと思います。というのも、このビジネスはいくらメーカーがセールスをかけても所詮は地域に根ざして営業しているディーラーにはかないません。その証拠にメーカーや大手オペレーターが20年来いくら頑張っても、まだ市場の30%も抑えていません。やはり、このビジネスは地域密着型の営業が基本的には一番強いと考えます。ただ、通信カラオケ時代になったということで、ディーラー側も今までのようにメーカーとの関係を八方美人的に進めると、いずれ金融面で行き詰まってくるのではないでしょうか。やはり流通面でもメーカーとの系列化、グループ化が進んでいくと考えられます。

―― やはり、業界は現在、上も下も挙げて転換期の真最中にあるということでしょうか。それでは、タイカンとして今後どのような商品あるいは営業戦略をお考えでしょう。

三村 商品戦略という点では、セガ社の技術力を得たことにより素晴らしい通信カラオケを作り上げましたので、今後もこのシステムの信頼性、機能性の拡充に努めていきたいと考えています。現在、エンターテイメント機能についてはトップクラスの能力を確保できたと考えており、この先、必要なものとしてはやはり情報提供機能の拡充ではないかと考えています。また、アンプ、スピーカー、マイクといった周辺機器の充実にも取り組む予定です。営業面では、先程お話のあった西高東低型の体質の改善、レンタル部門の強化といったところになります。カラオケボックス関連では「歌えもん」のリストラが一段落しましたので、今後は繁華街での出店を強化していくつもりです。幸い、提携関係にあるセガ社、加トヨ㈱では、ロケーション、食材などの面で独自の優れたノウハウを持っていますので、こうした資産を積極的に採用した新しいカラオケ空間を作り上げて行きたいと考えています。

―― 沈滞ムードが蔓延している業界にあって、比較的明るい展望をお持ちのようですね。更なる飛躍を期待しております。本日はありがとうございました。

タイカン本社社屋（神戸市中央区）

気になる本

その39「遊園地の現在学」

＜岩波講座・現代社会学第20巻＞

松本孝幸　著／JICC出版局・定価980円

遊びとしての『ゆりかもめ』

東京臨海副都心を巡る交通機関「ゆりかもめ」が、ゴールデンウイーク中、新橋ターミナル駅で1時間以上の待ちになる混雑ぶりになった。昨秋、運転が始まってからも休日には多くの客が乗り、都市博の中止で利用客不足が予想されていたのが、意外な収入をあげることになった。

神戸のニュートラムと同じコンピュータ制御の車両は運転手がいない。先頭の座席はとくに見晴らしがよく快適だ。路線は竹芝、日之出の埠頭の脇をかすめ、レインボーブリッジを渡り、お台場、ホテル日航、船の科学館を過ぎ、中止になった都市博予定地の周辺をひと回りし、東京ビッグサイトを経て有明に至る。海や船や渚の公園など眺め、未来都市的デザインの大きな建物も楽しいが、超密な東京のなかにぽっかりと出現した空白地は新鮮な驚きを人々に与える。

博覧会中止を焦点に都知事選が争われたので、丁度、歴史的な古戦場をみ

るような興味もあるようだ。窓の外を流れていくそんな光景を眺めている人々は、A地点からB地点への移動の便宜で乗っている客というよりも、遊園地の汽車かモノレールの乗客と同じ遊びの気分になっている。とくに休日に押しかける客の多くはそうだ。長時間の待ちの間も楽しげな雰囲気は、通勤時の電車の窪れにいらいらする駅ホームとは明らかに違う。『ゆりかもめ』は思いがけなくも遊園地のライドになった。これは「都市の遊園地化」現象の一例だ。

都市に取り込まれる遊園地

本書『遊園地の現在学』は『ゆりかもめ』については語っていない。出版されて後に『ゆりかもめ』ができたから当然のこと。そこで挙げた例はM・Mランド（渋谷）、UCCスターポート2045（渋谷・限定期間）、松下電工ナイスプラザしんじゅく（新宿）、アムラックス（池袋）、三次元海遊館（池袋）などである。それらには画面の動きに連動して座席が動くシミュレーションシアターやバーチャル・リアリティ、3D映像と立体音響など遊園地やアミューズメントの先端技術や装置が使われていて人気がある。

シミュレーションシアターの類は「遊園地の乗り物だけが都会の一角に登場してきたことを象徴」しており、「これらの現象は遊園地の拡張」あるいは「都市の遊園地化なのだ。遊園地という場所を離れて、遊園地が都市の一角や高層ビルや、会社のショールームの中に移動し始めた」と考える。

どうしてそうなってきたのか。遊園地という遊びの場と都市という生活の場の垣根が低くなり、次第になくなっていく傾向がある。わかりやすい例では隣接地に小型遊園地を作ったり（野田ジャスコなど）、また店内にメリーゴーランドやジェットコースターまでも設備する（長崎屋など）大型ショッピングセンターがあったりして、遊園地は郊外にとどまらない。それは生活に対するストイックな感覚がうすれ、楽しさおもしろさで味付けされた生活を好ましいとするライフスタイルのせいとするよりも、新しい魅力を追い求めるコマーシャリズムの工夫とみるほうが妥当だろう。

逆に、遊園地がひとつの都市のようになってきた典型にディズニーランドがある。その売上げの半分ほどを占める飲食や物販施設の充実からも納得できるだろう。遊園地と都市は相互に乗り入れているのである。

現実型（重力感覚）コースター

しかし都市の遊園地化を可能にしたものに「イメージ化」技術の進化がある。本書は著者のジェットコースター体験を中心にしてそれを考察する。私なりに要約するとこうなるだろう。

まず従来型、古典的なジェットコースターのことである。宙返りコースターの出現で新世代に入った。それはまったく新しいタイプの体験、ハイスピードで宙返りという「未知体験」の分野を切り開いたものとして画期的であった。その後、ループやコースをより複雑にしたり座席の形を変えるなど、未知のスリルを開発し続ける。それに対抗するかのように従来型コースターは大規模化を志向。富士急ハイランドは、今夏（7／20）、最高部79m、落差70m、最高速130㎞/hのコースターを完成する。これをギネスブックに申請するという。これらのスリル体験が共通するものはすべて現実の、生の皮膚感覚である。

コースターのスリルの一つは急角度の降下、そのスリルだけを取り出したものにフリーフォールがある。「今までだったら飛び降り自殺する以外には体験できない未知の体験」。それが、誰でも簡単に、安全に体験可能になった。

現実の生の体験でもっと恐ろしいのはバンジージャンプであろう。安全素がなければ投身そのものである。ジャンプ台に立つとき、フリーフォールの座席に乗り込むのとは比較にならない勇気と決断に客が直面することは間違いない。生の皮膚感覚どころではない精神の切迫感。本書にバンジージャンプの記述はないが、「現実型（重力感覚）スリル」の極北に位置するに違いない。

本書ではムーンサルトスクランブルを最も進化した例として挙げたが、著者も書いているように遊園地の変化の早さに著述が置いていかれることはある。それは承知でこうも記している。「ムーンサルトスクランブルも、ほんとはもう古いと言えるかもしれない。ほとんどのバターンをやってしまったために、ジェットコースターの傾向はコース自体を超巨大化する方向に向かっているように見える」と。富士急ハイランドの世界最大のコースター構築はその現われである。

以上のようなオーソドックスなコースターとは逆の発想のコースターも生み出された。

夢型（イメージ化）コースター

それは「重力体験を強化するのではなくて、視覚や聴覚などのイメージの働を刺激することによって、実際には体験していなくても、体験しているように感じさせる方法」である。その例に挙げたのはディズニーランドのスペースマウンテン、ビッグサンダーマウンテン、キャプテンEO、そして極限のものとして著者が示したのが「ユニバース」の超立体映像（85年つくば科学博以来の富士通パビリオン、CGによる全円周スクリーンによる立体映像）。

「僕はただ色の違う眼鏡をかけ椅子に座っているだけなのに、宇宙を流れる隕石は向こう側からすぐ僕の目の前にまでやってきて、僕にぶつかり、そのまま僕の身体を突き抜けて、後ろに流れていくように感じられた。みんなが一斉にヒョエ～ッとか言って、のけぞった。見終わった後、僕はムーンサルトスクランブルなどの重力体験をした後のような感じになった。実際には、何の乗り物にも乗っていないのに〈純粋に時間に乗って、移動している〉と実感できた」。現実の生の体験ではなく、全てが視覚、聴覚の刺激によって脳にイメージされたものに突き動かされた夢の体験である。

遊園地の技術はこのように現実体験と夢の体験の二つの方向性があり、後者のイメージ化技術の高度化は「遊園地の概念を決定的に変えてしまった」と著者はいう。なぜなら「部屋にいながらイメージの極限が体験できるならば、遊園地にある必然性はない。実際のジェットコースターがビルの一室や街の一部に進出することは困難に違いない。でもイメージの体験だけならば可能だ。つまり遊園地が、ビルや都市の一部に、組み込まれることが可能になったのだ」。

本書の初版は92年であったことを考えれば、その後、セガやナムコのアミューズメントテーマパークが都市内に開設されてくる必然性を正しく見通していたと言えるだろう。

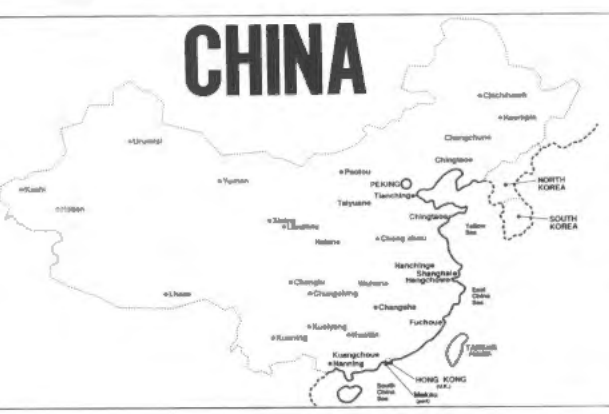
古典的ライドの価値

では回転ブランコや観覧車、コーヒーカップなど古典的な乗り物はどうなるのか。著者は奥さんと一緒に乗った回転ブランコで振り回されている内に、奥さんの靴がぬげて飛んでいき、まわりで見ていた人たちの爆笑をかった楽しい思い出を書いている。激しく急速な運動や高度なイメージ操作によって、強烈に感覚を刺激する最新技術では「こういうのんびりした楽しい雰囲気を味わうことは難しい。歩くよりちょっと早いくらいのスピード、ふだんよりちょっと重い重力（遠心力）でないと体験できない体験」があり、それが古典的な乗り物が滅びない根拠ではないか。

遊園地の面白さというものはスリルライドなどと古典的乗り物、この両極端のスピードの差が大きいほど楽しさも大きいということである。

また遊園地ではしゃいでいる子供や家族や恋人同士の風景は、平凡だけれど決して滅びることのない、いわば遊園地の心臓部でもある。

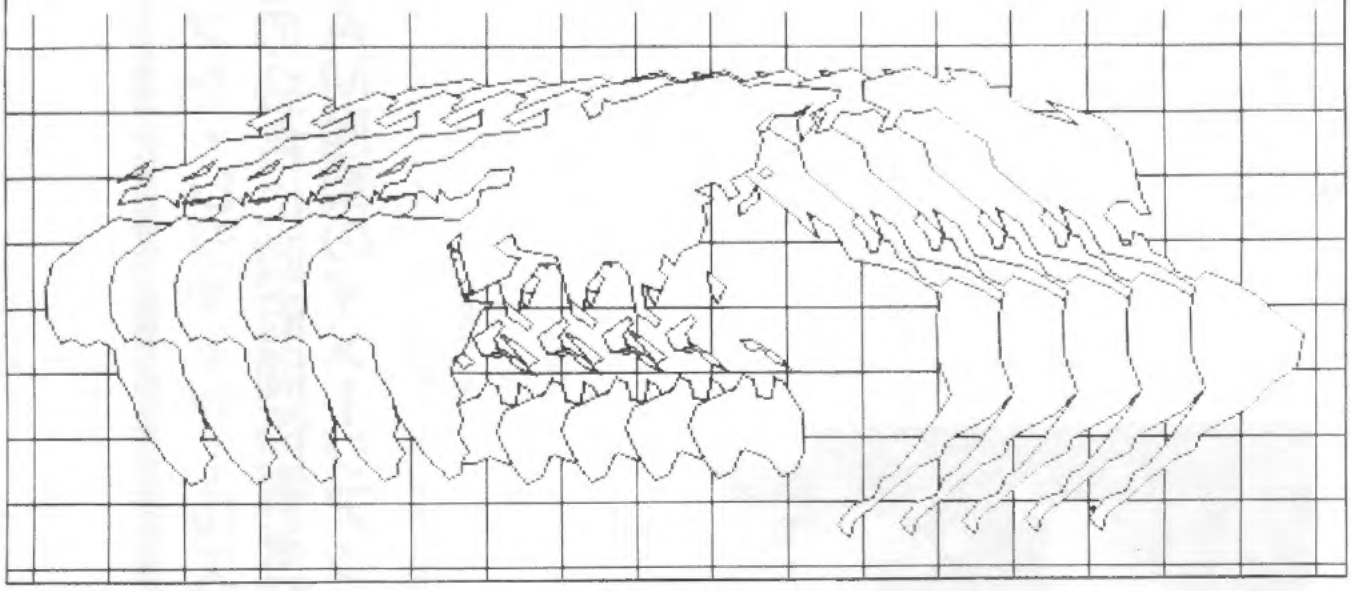
遊園地が都市内に取り込まれつつある今、イメージ化の先端技術だけでなく古典的乗り物に乗るように「ホッと安心できたり、安定した楽しさに浸ったり、のんびりしたスピードに身を委ねたり、そんな空間もまた、絶えず街のどこかで造り出されているにちがいない」と希望をこめて著者は記している。さしずめ「ゆりかもめ」はそんな楽しみを味う乗り物なのだ。（宮原　久）



新市場の兆し。

海外情報

JUNE



セガワールド・トロカデロに続く第2のインドアパーク候補地はパリ

欧州に於けるセガ社初のインドアテーマパーク、セガワールド・トロカデロがこの8月、英国・ロンドンにオープンする運びだが、同社はこれに続くロケ候補地としてパリを挙げている。正確な住所及びオープン時期に関しては未公表。

同社の運営／開発ディレクター、ピーター・シアーレ氏は「現段階ではロケ候補地に関する詳細について話すことは出来ない」とコメントするが、欧州全域を含んだパリ以外の候補地も探索しているとのことである。

まず、6階建て、1万2199mのフロア面積を持つセガワールド・トロカデロ（300〜400台が設置される予定）のレジャーコンプレックスに総額約66億7000万円を投資する計画。また、次の候補地となっているパリでの施設は、日本のジョイポリスを模した形になると見られている。同施設には6つの大型スケール・テーマアトラクションが設置される予定（その内の4つは未発表アトラクション）である。

ABヨーロッパ誌・5月号より転載

香港海洋公園のウォーター・ワールド、6月1日にオープン

6月1日にオープンする香港海洋公園の「ウォーター・ワールド」は、スリル好きの為のジャイアントスライド、ラピッド（急流）ライド、スーパースライド、ウェーブライド、スプラッシュプールに加え、ジャグジーなどのリラックス専用プールも設置されている。

またオール・アメリカン・ハイ・ダイバーズによる、高さ96フィ

レイジーリバー（のろのろ川）で楽しむ人々。写真の後方にはスーパースライドが見える

ートからの目も眩む様な離れ業〝ファンタスティック・ハイ・ダイビングショー〟や、夜間は連日に亘る〝ファイヤーダイブ〟なども繰り広げられる。入場にはウォーター・ワールドパスも販売され、シーズン期間中は回数無制限での入場が可能である。

ブレント・レジャーセールス社とBACTA共催の会合に政府関係者を招待
英国AM産業のイメージアップに貢献

ナムコグループのブレント・レジャーセールス社（英国）は先頃、英国トレード・アソシエーション（貿易振興協会）のBACTAとの共催による会合を行なった。この会合の狙いは、英国に於けるAM産業のイメージアップ。

同社は、当日の会合にゲーム機16台を用意した上で、政府関係者らを招待する形を取った。

BACTAのチーフ・エグゼクティブであるウォーレン・ニューマン氏は「会合によるAM産業のPRは効果的なものとなった。政府関係者にゲームをプレイしてもらったフィードバックは今後の我々の産業、及び製品に対する改良点を明確化し、誤解などの解消に役立つ。また将来への良い関係を築くこともできた。ブレント社のサポートにはとても感謝している」と述べた。

会合には、「サイバーサイクルズ」「アルペンレーサー」「ノバ・エアホッケー」「ストライカー・テーブルフットボール」「フープ・イット・アップ」と「ラ・クカラチャ」の6種類のゲーム機が使用された。

ナムコのサイバーサイクルズに熱中する招待客

ファンインダストリーズ社、インターネット情報を開始

先頃、リデンプションゲームメーカーで有名なファンインダストリーズ社（本社・米国イリノイ州）は、インターネットによる自社製品情報の提供を開始した。

アクセスナンバー：
http://www.promotion.com/fun.
Eメールのアドレス：
fun@netexpress.net.

セガ社、ゲーム・ネットワーク社を買収

セガ社は、ゲーム・ネットワーク社が持ち株会社の英国AWPマシンメーカー3社、JPMインターナショナル社、エースコイン社、クリスタルレジャー社と、スペインのディストリビュータであるネゴシオ・インターナショナル社の計4社を買収した。

JPMインターナショナル社、エースコイン社、クリスタルレジャー社の3社は、英国AWPマシン市場に於いて30%以上の占有率を持つ。これらを獲得することによりセガ社は欧州、特に英国に於ける事業活動に重要な地盤を得ることになる。

また、買収会社の持っていた輸出ネットワークを加えることにより、セガ社はより世界規模での営業展開が可能となる。

ゲーム・ネットワーク社は、新しい持ち株会社であるセガ・ゲーミング・ヨーロッパ社（セガ・ヨーロッパ社の傘下）へ吸収され、日本本社へ直接の業務報告義務を持つ。

また、前ゲーム・ネットワーク社のディレクター4名、フィリップ・ウォルターズ氏、スティーブ・マーリー氏、アンディ・パウエル氏、ロブ・エバンス氏は、セガ・ゲーミング・ヨーロッパ社でも同じ

役職を維持。少なくともこれから先5年間は同社に籍を置く予定。この買収に関してディレクターのフィリップ・ウォルター氏は、「今回の吸収（合併）により、セガ・グループの絶対的な技術及び経済的なサポートを受けることができ、世界市場でもナンバーワンレベルの競争力を獲得することができた」とコメントした。

JPMインターナショナル社は、92年にウィットブレッド社の買収を約5億3000万円で受けた。セガ社による今回の買収劇には、約28億3000万円から約47億2000万円の出資があったと見られている。

ABヨーロッパ誌・5月号より転載

ディスカバリー・ゾーン社、英国でのソフトプレイ施設チェーン店を閉鎖

ソフトプレイ遊戯施設のチェーンストアを運営するディスカバリー・ゾーン社（本社・米国）は先頃、英国内に於ける営業活動を停止した。これは本社米国の親会社が破産宣告を提出（申告）したため。

ある同社関係者は、英国でのロケ閉鎖の原因として「ロケ自体の大型化が問題である」と指摘する。

また米国側では利益のダウン気味のロケを閉鎖し、より高利益のロケの経営を強化する計画。

350店舗のチェーン店は、94～95年には約130億円の損失があり、この原因は大人や高齢者の為の施設配慮を欠いた為と言われている。

同社は現在マーケティングプランの新構築を行なっている。

ABヨーロッパ誌・5月号より転載

ノルウェーコインオプ業界、政府にAM規制の再審議を要請

ノルウェーの貿易振興協会であるNOAFは先頃、ノルウェー政府に対し、不評のコインオプゲーム新法（今年度5月施行予定）を再審議させることに成功した。

同法は、新ゲームに関する全てのライセンス許可を、地方自治体に求めるというもので、NOAFの積極的なロビー活動により、政府は同規制の再審議を約束。NOAFは全国レベルでの許可制度を提案している。

現在の論点は、ゲーム機のライセンス期間（12ヵ月間）であり、今年度後半には審問会が開かれる予定である。

NOAFのアティル・B・ヨハンセン（Atle Bie—Johansen）会長は「今後の良い結果には自信を持っている」とのことである。

ABヨーロッパ誌・5月号より転載

歌には人生が
遊びには時代がある。

●年間購読料 7,200円（送料込）
●お申し込みは郵便振込で。郵便口座 大阪8-11372
●詳しいお問合せは ☎06-354-9891
㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで

毎月15日発行
カラオケに関する総合専門誌

ITEMコラム

ショッピングセンター

「差別化の“質”が問われる」

小売業の差別化（個性化）は半永久的テーマであるように思われるが、一段と同質化が進む時代における差別化とは、行き着くところ「サービス」に尽きるだろう。「いかなるサービスを顧客に提供出来るか」が問われるのである。

勿論、ここでいう〝サービス〟とは、ホテルのボーイの如き「笑顔でベタベタ」を指すものではない。生活に必要なあらゆる商品を取り揃えることもサービスだし、日用品を少しでも安く提供するのもサービスだろう。深夜まで営業することだってものすごいサービスに違いない。業態によって顧客の求めるサービスは異なるし、それぞれの業態がサービスの質と量を違えることによって〝業態論〟も成り立つ。

だから、百貨店のサービスとは何か、といえば、それは百貨店という業態の持つ優位性を指すことになる。すなわち「快適な空間のもとに百貨が揃えられている」ことと「的確なコンサルティングが得られること」である。ところが、前述のように同質化の進行は前者においてはあまり個性を発揮できない状況をもたらしている。となれば、百貨店の個性化とは「優れたコンサルティングセール」を競うことでしかない。

近年、「サービス一番」といった企業内スローガンを掲げる百貨店が増えているが、これは「優れた接客（コンサルティング）」を目的の第一にしているのである。

ところが、接客とかコンサルティングというのは、その求められる質や量が顧客によって異なるからやっかいである。そもそも、若い世代は「すぐに販売員が寄ってくるから百貨店はいやだ」というし、年配者は「最近の百貨店はなかなか販売員が来ない」といって文句を言う。

そこで重要になってくるのが「百貨店はどのような顧客を相手に商売をしているのか」ということである。「百貨店のメイン顧客は40代、50代の主婦」。これは異論のないことだろう。だから、40代、50代の主婦が求めるサービスを提供していくことが、百貨店サバイバルの重要なポイントになる。

ところが、最近の40代、50代の主婦というのがこれがまたやっかいな存在なのである。

百貨店の大型美術催事に顔を出すとしよう。その来場者のほとんどは40代、50代の主婦である。彼女達の名作を見る目は熱っぽい。

先日、百貨店の友の会とかカルチャースクールといったものを取材する機会があったのだが、お茶やお花の教室とともに、源氏物語を読む教室や短歌・俳句の教室などもあってどれもすこぶる盛況のようだった。そして、その生徒のほとんどが40代、50代の主婦なのである。

ある百貨店が友の会教養講座の一環としてボランティアスクールを企画し、手話教室と点字教室の受講者を募集したところ、またたく間に定員をオーバーしてしまった。ほとんとが主婦である。百貨店がメインターゲットと設定している40代、50代の主婦の知的欲求、知的レベル、社会参画への想いは、世の男どもをはるかに凌ぐのである。

そんな層を相手に商売していこうとしているのだから、百貨店も大変である。

常務取締役　第一編集局長
髙田　保治
㈱ストアーズ社

ITEMコラム

アミューズメント・ビジネス

「今、市場で求められるアミューズメントマシン①」

最近、新聞やTVで景気回復のニュースをよく耳にするが、AM業界だけを見れば、昨年12月以降どん底状態が継続していて、このままの状態があと半年も続けば、中小オペレーターにとっては死活問題になりかねない状態にある。

通常、メーカーの年間開発スケジュールは、繁忙月である12月（正月前）、4月（GW前）、7月（夏休前）に主力商品を発売できるよう、組んでいるはずであるが、昨年12月、今年4月とヒット商品は発売されていない。また、現在の所7月にもそれらしき商品が発売されるという情報はない。

これは、メーカー各社の営業戦略もあるが、CGポリゴンゲームの出現により以前に比べ開発期間が長くなったことで、開発スケジュールが大幅に狂う原因になっている為と思われる。

TV・シミュレーションゲームは大きく変化したが、その事が逆に大手メーカーと中小メーカーの技術的格差とひずみを生み、CGポリゴンゲームにあらざれば、TVゲームにあらずのような神話をメーカーオペレーターに植えつけたが、最近ではそれらの氾濫によりヒットするものとしないものとがはっきりしている。

今、市場で求められているアミューズメントマシンとは何かをオペレーターやプレイヤーの側から見て、ジャンル別にそのコンセプトをあげると次の様なものである。

◆プライズマシン

年齢、性別を問わず、誰でもが気軽に楽しく遊べる事。そしてメカニカルなインタラクティブマシンである事が重要である。ボタン操作により数字を揃えたり、ランプを止めたりするマシンは、プレイヤーが当たる確率を認識している為、どうしてもライフサイクルが短くなってしまう。また、メカニカルインタラクティブマシンであっても、高度なゲームテクニックが必要なマシンは一部ゲームマニアしか楽しめない。ゲームフィーチャーが簡単なインタラクティブ・メカニカルマシンで、しかも現状の様々なバリエーションの景品に対応できるマシンが求められる。

◆メダルゲームマシン

売上げの低迷はかなり深刻で、昨年末に発売されたシグマ、コナミ、タイトーの大型競馬マスゲームを導入した店舗は何とか前年の売上げを維持しているが、これらの商品を、営業面積や資金的な面で導入できない殆どの店舗では、メダルゲームコーナー存続の危機に陥っている。

そこで、今最も求められているメダルゲームマシンは、従来のポーカーやスロットといったカジノゲームではなく、新しいフィーチャーのシングルマシンである。

一時低迷したパチンコ業界がCR機の出現により市場規模を大幅に拡大した様に、AM業界にも革命的なシングルメダルマシンが必要。

◆アーケードゲームマシン

現在の代表マシンはプリント倶楽部であるが、同機はターゲットが女子中・高校生に限定されるため、ロケーションによって売上げ格差が非常に大きい。例えば、単に顔写真だけではなく、氏名、住所、TEL、ポケベルNo.、性別、年齢、趣味等をプレイヤーが自由にインプット・レイアウトできれば、サラリーマンが名刺を作ったり、お母さんが子供の身分証明書を作ったりと色々な用途が広がり、ターゲット客層が大幅に拡大する事になると思われる。

アミューズ・コンサルタント
代表
鈴木　聖司

ITEMコラム

レジャー

「あなたはエライ」

先般、スキー関係者の集まりがあった。そこで話し合われた内容は、世の中には色々な資格があるが、どうも我が国は、上の者の権威を借りることが好きなようで、仲間うちの評価より、公的なところの評価を欲しがるとのことであった。

公的なところが「あなたはエライ」ということを言ってくれれば、地域社会にも、会社にも、家族にも自慢できるし、認められるということであった。

しかし、ここに大きな問題がある。国とか公的な機関が何とかしなければならない、という状態。そういうところが認めなければ不安だ、とか信用できないということはどういうことなのかを考えてみる必要がある。

治安の悪い国では、表通りの明るいところを歩いて下さいと観光客に言うことだろう。それは裏通りが危ないからである。

衛生状態が悪いところでは、決められた水や食べ物以外は口にしないでくれと言う。そうしなければ病気にかかってしまうからである。

治安が良く豊かな国なら、面白いところ、楽しいところは当然裏通りの、その道の通（ツウ）によって知られている店であり、そこで出される食べ物であろう。これを同じように「この店は○○国の××が公認のおいしい店であることを証する」などというハリ紙がしてあったら人々は何と思うだろうか。

我が国でも少し前までお酒に特級、一級、二級などと国がランク付けをする制度があった。ところが国がランク付けをする酒の味は必ずしも等級のとおりではなく、二級がうまい、という評判の酒がずいぶんあった。今、等級がなくなり、それでは酒がまずくなり、不良品が出たかと言えば全く逆である。酒の種類はおどろく程増え、そしてとてもおいしくなった。まさに、お国の介入がなくなったことによって良くなったわけである。

人も同じで、自らのことを自ら行なうことが出来る人はまわりから行動を縛られることはない。しかし人に迷惑をかける人は身柄を拘束され、程度を越えれば牢屋に入れられる。そして何年たったら出ていいというランク付けをされる。

今、困ったことは遊びの世界に資格を設け、それを公的機関に認めてもらおうという動きがあるということである。遊びというのはもともと自由な人が行なう行為であり、さらに言えば同じ遊び仲間でなければその雰囲気レベルは、分からないものなのである。それを公的機関というところにお願いし、色々な規格基準を設け、がんじがらめの評価基準により細かくランク分けしようとする。やがて一級飲酒免許とか、二級会話人とかいうものが出来上がるのだろうか。良く考えればそんなバカなことは当然起こりえないということが判るはずであるが、何しろお上から認めてもらいたいという人が現実にいる。

私達の国はもう一度何が尊いのか、どういう行動がとれることが大人になったのかということを大人から子供に至るまで考える習慣を持つ必要がある。

研究主幹
白石　嘉宏

(財)余暇開発センター

COLUMN

ITEMコラム

ビデオゲーム

「人気ゲームの流れと現在の状況」

アーケードゲームは、以前と比べてずっと、流行、ブームやその時のユーザーの雰囲気というものが、売れ行きに大きな影響を及ぼすようになっていると感じる。お金を百円入れて、つまらなかったり分からなかったりしたら、もうお金を入れなくてもいいのがアーケードゲームの特徴である。だが、それでも前評判や雰囲気で面白そうなものでないと、安心できないようだ。

本来、ゲームは多彩なジャンルを持つもので、どのジャンルも傑出したものは面白いものである。近年はジャンルの幅は狭いが、過去にあったジャンルでレベルの高いものは、いつでも売れる可能性があると言える。ただし、人気には流れがあり、完全に逆風なものはよくても成功しにくい。

近年ヒットゲームが出ていないジャンルは、アーケードゲームで大ヒットをいきなり出すのは難しい。よほどグラフィック的なインパクトがなくては、ゲーム的に面白くてもブレイクしにくいと言える。だが、この時に中ヒットぐらいでも、すでにその時点では、〝あのゲームは面白かった〟という布石が置かれている。一年くらいのスパンで、続けて同じタイプの面白いゲームが出れば、前作よりもヒットするはずだ。このように、ただ流れに乗るのではなく、布石を置くことによって人気を誘導していくことが可能であると思う。

近年のゲーム業界の流れを振り返ってみよう。ストⅡは、インパクトのあるグラフィックと、深いゲーム性という飛び抜けたものがあったため、空前の大ヒットになった。それ以降、なかなかストⅡに迫れるものを各社は作れなかったが、それを可能にしたのがSNKの一連の格闘ゲームであろう。だが、SNKとて一作で大ヒットというわけにはいかなかった。餓狼伝説2は質の高いゲームだったが大ヒットには至らず、同じネオジオのワールドヒーローズ2、サムライスピリッツを経て餓狼伝説スペシャルでブレイクしたと言える。

セガのバーチャファイター2は、一作だけでも充分大ヒットする実力を備えたゲームだと思う。でも一応、バーチャファイターの人気と、この前作が存在したからこそゲームシステムが練り込まれたことは否定できない。

では、現在はどのような流れになっているだろうか。格闘ものにおいては、バーチャファイター2、鉄拳2のヒットにより、ポリゴン格闘の期待感は一気に増した。だが、最近ポリゴン格闘が一気に増えてきたせいで、ポリゴン格闘ならいいという風潮は急速に後退しつつある。代わりに、今信じられるのは、カプコンのブランドイメージや、バーチャ・鉄拳などの人気シリーズのみという状況になっている。

逆風なのは、武器を使用したポリゴン格闘もの。本来ジャンルによって良い悪いなどはないはずなのだが、今は逆風と言える。ただ、その分穴場とも言えるのだが…。

一方、布石があるのが、SFシューティングとアクションRPG。ただ、かなり質が高くないと成功しないだろう。質さえ高ければ、大ヒットする土壌はある。大穴なのが固定画面アクションと横スクロールジャンプアクションだが、この分野は1つも2つも布石が必要であるはずだ。

㈱新声社
ゲーメスト編集長
石井　ぜんじ

催事録

AM業界関係社

4月

19日 ▽㈱新声社、「ゲーメスト創刊10周年大感謝祭」を開催（東京）

20日 ▽セガ社、6番目のATP「福岡ジョイポリス」をオープン

28日 ▽光明㈱、大阪・ミナミの「リノ戎橋店」に於いてコスプレ&ゲームバトル「QUEEN&DRAGON」を開催

5月

1日～9月1日 ▽ゲーム機器の展示等によりテレビゲーム進化史を振り返る催し「ビット・ジェネレーション96」が開催される（大阪・天保山「天保山現代館」）

AM業界関係団体

4月

18日 ▽秋田県協、総会を開催

18日 ▽福島県協、通常総会を開催

20～21日 ▽岡山県協、「桃太郎祭り」に協賛、ゲーム機を出展

23日 ▽AOU、第22回理事会を開催（東京）

23日 ▽香川県協、第12回総会を開催

24日 ▽AOU、東北地区協議会を開催（仙台）

24日 ▽島根県協、第12回総会を開催

5月

9日 ▽山梨県協、臨時総会を開催

10日 ▽三重県協、総会を開催

11日 ▽愛媛県協、総会を開催

13日 ▽広島県協、総会を開催

14日 ▽AOU、第7回通常総会を開催（東京）

社会の出来事

4月

24日 ▽麻原被告初公判、認否を保留

24日 ▽パレスチナ民族評議会、民族憲章からイスラエル抹殺条項を削除

24日 ▽チェチェン共和国のドゥダエフ大統領死去

26日 ▽釧路で小型飛行機が墜落し6人が死亡

26日 ▽厚生省薬害エイズ調査プロジェクトチーム、最終報告書をまとめたが真相は未解明

27日 ▽長野で山林火災取材中の取材ヘリ同士が衝突し6人が死亡

5月

2日 ▽衆院予算委員会、住専問題で衆参を通じ初の証人喚問

7日 ▽インドで総選挙、与党大敗

8日 ▽米国サンディエゴ市でカリフォルニア大学の邦人教授父娘が射殺される

8日 ▽東京都足立区の女児誘拐事件容疑者が、今年1月に同区内で見つかった首なし死体事件の犯行を認める

8日 ▽南アフリカ共和国の制憲議会、新憲法草案を採択

8日 ▽日産、セドリックなど20車種約105万台をリコール

10日 ▽96年度予算案成立

10日 ▽オウム真理教の破産が確定

11日 ▽難波康子さんがチョモランマ登頂後

AM業界

今後の予定 7月

2日 ▽㈱シグマ、「ロンゴロンゴ」を大阪に出店し関西初進出を果たす

8～10日 ▽㈱バンプレスト、秋商戦向けの内覧会「PZ事業部オータムコレクション大商談会」を開催（東京本社）

11日 ▽㈱日本システム、18歳未満立ち入り禁止シークレットイベント「エンジェルリップス天使にタッチ」を開催（東京）

15日 ▽セガ社、「新作プライズ内覧会」を開催（東京本社）

23日 ▽㈱エス・ジー・エス、パチンコ情報提供サービス「パチンコビレッジ」記者発表会」を開催（東京）

7日 ▽ブローバグループ、伊・トスカーナをテーマにした大型複合AM施設を7日にオープンする予定で現在建設中

20日～8月31日 ▽㈱志摩スペイン村、パルケエスパーニャで夏のキャンペーン「フィエスタ・デ・ベラノ」を開催する

20日～9月16日 ▽㈱エキスポランド、エキスポランドで夏の催し物「大江戸魔界列傳Ⅱ・四谷怪談」を開催する

今後の予定 6月

16日 ▽JAPEA、第16回総会を開催（福井県芦原温泉）

16日 ▽群馬県協、総会を開催

16日 ▽奈良県協、総会を開催

17日 ▽AOU、近畿地区協議会を開催

17日 ▽大分県協、総会を開催

17日 ▽青森県協、総会を開催

21日 ▽NSA、第38回例会を開催（新潟）

21日 ▽大阪府協、総会を開催

23日 ▽JAMMA、第8回通常総会を開催（箱根）

24日 ▽JAMMA、懇親ゴルフ大会を開催（大箱根カントリークラブ）

6～9日 ▽東京おもちゃショー開催

14～15日 ▽NSA、海外視察旅行を実施する

27～28日 ▽AOU、店舗管理者研修会を開催予定（大阪）

8月

22～24日 ▽CESA、東京ゲームショーを開催する（東京ビッグサイト）

13日 に遭難

▽大蔵省、95年度国際収支速報を発表、経常黒字が10兆円を割り込む

16日 ▽ロシア、徴兵制廃止を打ち出す

17日 ▽島根県で国内発の生体小腸移植

T CALENDAR

トカレンダー

◆24日—26日
LIW (Leisure Industry Week)
会場：NEC (バーミンガム・イギリス)
連絡：Independent Exhibitions Ltd.
TEL：44－193－256－4455
FAX：44－193－256－0009

◆26日—28日
AMOA Expo '96
会場：Dallas Convention Center (テキサス州ダラス・アメリカ)
連絡：AMOA
TEL：1－312－245－1021
FAX：1－312－245－1085

October

◆1日—3日
1996 World Gaming Congress & Expo
会場：Las Vegas Convention Center (ラスベガス/ネバダ州・アメリカ)
連絡：Gaming and Wegering Business
TEL：1－212－594－4120
FAX：1－212－714－0514

◆9日—12日
1996 Fun Expo
会場：Sands Expo Center (ラスベガス/ネバダ州・アメリカ)
連絡：Balley Beeken
TEL：1－914－993－9200
FAX：1－914－993－9210

◆10日—11日
FER-Interazar '96
会場：Federia Espanola Del Recreativo (マドリード/スペイン)
連絡：Daniel Sarto, Grupo Interalia
TEL：343－416－1466
FAX：343－415－0095

◆19日—21日
WWA 16th Annual Symposium & Trade Show
会場：Broward County Convention Center (フロリダ州・アメリカ)
連絡：Patty Miller, WWA
TEL：1－913－599－0300
FAX：1－913－599－0520

◆24日—26日
Park Show International
会場：Rimini Trade Fair Centre (イタリア)
連絡：Knights Management Services
TEL：44－1323－442747
FAX：44－1323－840014

◆29日—31日
Amusement Industry Expo
会場：I-X Center (クリーブランド/オハイオ州・アメリカ)
連絡：AIMS International
TEL：1－216－265－2619
FAX：1－216－265－2621

◆10/30日—11/1日
2nd Int'l Amusement Expo
会場：Sheraton Buenos Aires Hotel and Towers (アルゼンチン)
連絡：Monografie
TEL：39－2－839－5696
FAX：39－2－894－04081

November

◆20日—23日
IAAPA 1996 Convention and Trade Show
会場：New Orleans Convention Center (ニューオリンズ/ルイジアナ州・アメリカ)
連絡：IAAPA
TEL：1－703－836－4800
FAX：1－703－836－4801

◆26日—29日
Induferias '96
会場：Valencia Trade Fair Complex (バレンシア・スペイン)
連絡：F. M. I.
TEL：34－6－386－1100
FAX：34－6－363－6111

◆28日—30日
JAMMA 海外AMショー
会場：香港コンベンションエキジビション・センター (HKCEC) (香港)
連絡：㈳日本アミューズメントマシン工業協会 (JAMMA)
TEL：03－3438－2363
FAX：03－3438－2721

December

◆10日—13日
Amusexpo/Forain Expo 1996
会場：(パリ/フランス)
連絡：Blenheim
TEL：33－1－4756－2107/08
FAX：33－1－4756－2110

WORLD EVEN

ワールドイベン

1996

June

◆4日—6日
The 1996 African Amusement & Attractions Exposition
会場：Gallagher Estate Exhibition & Conference Centre（ミッドランド・南アフリカ共和国）
連絡：AIC Conferences Limited
TEL：27－11－463－2802
FAX：27－11－463－6000

◆6日—8日
AIFAD Expo Diversiones 1996
会場：Guadalajala Convention Centre（メキシコ）
連絡：Julieta Ramirez
TEL：52－3－614－3015
FAX：52－3－647－8839

◆11日—13日
TiLE 96
会場：Maastricht Exhibition & Congress Centre（オランダ）
連絡：Andrich International Limited
TEL：44－1985－846181
FAX：44－1985－846163

◆16日—18日
Australian Hotels Association Convention and Trade Show
会場：Australian Hotels Association（アデレード・オーストラリア）
連絡：Adelaide Convention Centre
TEL：61－6－273－4007
FAX：61－6－273－4011

◆16日—19日
European Casino Executive Conference
会場：The Vienna Hilton（ウィーン／オーストリア）
連絡：Gaming and Wagering Business
TEL：1－212－594－4120
FAX：1－212－714－0514

◆6/29日—7/1日
GTI EXPO'96
会場：Taipei World Trade Center（台北・台湾）
連絡：Game Time International
TEL：886－2－760－7407
FAX：886－2－762－3873

August

◆7日—8日
EXIME
会場：World Trade Center（メキシコシティ・メキシコ）
連絡：William T. Glasgow Inc.,
TEL：1－708－333－9292
FAX：1－708－333－4086

◆14日—16日
FEC Asia '96* Theme Parks & Attractions
会場：Singapore Internatinal Convention & Exhibition Centre（シンガポール）
連絡：AIC Exhibitions
TEL：65－222－8550
FAX：65－224－6328

◆22日—24日
Tokyo Game Show（T. G. S.）
会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）
連絡：Tokyo Game Show イベント事務局
TEL：03－3246－6053
FAX：03－3246－6030

◆22日—25日
北京国際電子音響視聴設備機材および娯楽施設博覧会
会場：北京中国国際展覧中心（中国）
連絡：電波新聞社中国展示会事務局
TEL：03－3445－6111
FAX：03－3445－6890

◆25日—29日
National Indian Gaming Association Annual Convention & Trade Show
会場：Colorade Convention Center（コロラド州・米国）
連絡：National Indian Gaming Association
TEL：1－202－546－7711
FAX：1－202－546－1755

September

◆1日—3日
Australasian Gaming Expo'96
会場：Sydney Convention and Exhibition Centre（シドニー・オーストラリア）
連絡：Exhibition Management Pty. Ltd.,
TEL：61－3－9646－4044
FAX：61－3－9646－1828

◆5日—7日
EBE European Billiard Expo
会場：Maastricht Messe & Congress Centre（Maastricht・オランダ）
連絡：Billiard News GmbH
TEL：43－6412－7635
FAX：43－6412－7636

◆12日—14日
アミューズメントマシンショー
会場：日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
連絡：㈳日本アミューズメントマシン工業協会
TEL：03－3438－2363
FAX：03－3438－2721

5月号業界紙誌から

PRESS WATCHER

プレス　ウォッチャー

中内　勝郎

業界の斥候

「ジャーナリストの取材の基本として、鳥の眼と虫の目を持つことが大切であり、それと共にトレード・ジャーナル誌の役割には『業界の斥候』という一面がある」。そんな意味の言葉がC誌の創刊20周年記念記事の一節にありました。C誌の20年、よく頑張ったという感じですがA誌、G紙ともにそれに優るとも劣らない業歴を刻んでいて、ともかく業界プレスの繁栄に祝賀の意を述べたいものです。

ところで『業界の斥候』ですが、斥候の目的は敵情を正しく探索することにあります。敵が何処におり、そこで何をしており、その人数や装備はどれくらいであり、今後どのような動きをすると判断できるか。それを観察して、的確に本隊の指揮官に報告することです。産業界についても同様のことが言えるでしょう。同じ業界内の競争関係にある企業の情報収集活動にも似た部分があるでしょうが、業界プレスにはなによりも業界全体、市場レベルの視角が優先するはずです。これを鳥の眼とすれば、個々企業の活動や動向、アミューズメント施設の現場などを見る眼は虫の目としても、やはりそこには業界というレンズを通すことになります。

訂正されたレジャー白書

そのような業界の大枠を思考の原点とするとき、業界の市場規模を知っているということは必要不可欠のことに違いありません。それほど重要なデータは、これまで余暇開発センターが毎年4月に発行するレジャー白書に準拠してきました。ところが、平成6年、業界三団体の共同事業として実施した実態調査結果と大きな違いが出てしまった。平成5年度の業界調査数値が5800億円に対し、白書数値が4270億円、これは統計に許される誤差の程度を越えています。

なぜそうなったか、それは調査方法の違いに原因があります。白書では日本人の余暇の現状を探ることが目的ですから、サンプルは個人です。業界調査は企業が対象。業界売上げを個人デ

ータから求めていくのは推計の迂回路が長く、信頼度が低くなるのは予想されます。

結局、余暇開発センターは業界数値の方が正確として、今年度の白書から業界数値を採用することになりました。また同時に過去11年間の数値も訂正、上方修正されています。

	新	旧
昭和57年	4500	3310
58	4570	3360
59	4590	3520
60	4080	3000
61	3400	2500
62	3260	2400
63	3490	2570
平成元年	4020	2960
2	4740	3490
3	5610	4130
4	6000	4870
5	5800	4270
6	5710	3630
7	5900	

<単位：億円>

過去に溯って訂正されたので、時系列比較に差支えはないでしょう。しかし業界プレスだけでなく、各種経済分析や研究のためのデータとして引用されてきた数字が変更され、混乱する場合が出てくるに違いありません。

パチンコ業界売上げも、総務庁の調査30兆円をもとに同様な修正がしてあります。ただ白書のどこにも、これらの訂正について断りも説明もないのは、ちょっと怪訝な気がしますね。

自己責任とゲームへの愛

改めて思うことは、業界実態という業者自身の問題が、他者の手探りでなく、業者の積極的な参加と協力により初めて明らかにすることができたということです。自分のことは自分でする、自主的活動の成果がここにあります。

しかし、アンケート回答内容の守秘が保証されていたはずなのに、業者の回答率が約30％と半分にも満たず、他人任せの業者がまだ多いことは残念なことです。まだまだ自主性とか自己責任の意識に乏しい人が多いということでしょうか。それでは、低迷し続ける売上げや競合店舗、メーカーなどに対する不安、不平をこぼすだけで、試行錯誤をくりかえしながら自ら積極的に困難を打開しようと行動することにはならないでしょう。

そんな業者にも刺激的な報告が第3回ＡＯＵアミューズメントセミナーの詳細な記録（Ｃ、Ａ誌）のそこここにありますので、いくつかを拾って要約してみます。

「オペレーターはその店舗の立地とメーカーが供給する装置、この二つの条件に縛られている。その制約のもとで飛躍するにはソフトを加えること、つまり人の知恵や働きしかない。（ここで店舗の分析的な経営手法の紹介がある）」。

「（お客を個々に本当に大切にする心構えがあるかについて）皆さんは、一回だけお店にきた人と、毎日のように来てくれるお客さんと同じように扱っていませんか。たとえばポイントカードのように、なんらかのサービスの差をつけて固定客の確保、リピート率を高める努力が必要」。

「メーカーがオペレーターを兼ねるのはカラオケ業界でもパチンコ業界でもクリーニング業界でもあること。現金商売の魅力に抗しきれないためだが、メーカー、中間の卸業者、小売など各段階のあるべき機能が上手く働いていないとこうした摩擦が起こりがち。いま流通構造が劇的に変ってきているが、市場の変革とは、結局、機能を果たしていない部分が省かれてしまうのであり、機能を果たしているところは小さくても生き残るものである。中小のオペレーターは自分の店が十分にその機能を果たしているか考えたい。あくまでもお客をしっかりと見て、掴んでいるか。思うに、お客の捉え方が非常に狭いのではないか。価値観が多様化する中でお客の求めていることを掘り起こし、たとえば会員制、時間帯サービス、女性の日など新しい営業方法を開発し、試みる工夫や努力が必要ではないでしょうか。皆さん自らがチャレンジしなければジリ貧しかない」。

以上は但野氏（中小企業診断士）の発言からのもの。静岡大学・赤尾助教授の言葉には次のようなものがあります。

「過当競争について社会情勢などいろいろの見方があるでしょうが、気になるのは、この業者の人達は本当にゲームが好きでこの商売をしているのか、ゲームに対する愛というものが感じられないことがあることです。ゲームが好きでアミューズメント施設を運営されているのならば、周辺の社会情勢などのせいにしないと思うのです」。

これはかなり痛烈にひびく批評ですね。赤尾氏はゲームをやらないような経営者なら、ゲームに愛をもっている人に店を任せ、「思いきって権限を委譲するのが必要。自動販売機コーナーではないのですから、いかにしてお客が心地よく楽しめるか工夫をし、こまめに対応していけるかが、この苦しい環境を越えていく最短の早道」と言います。ゲームへの愛はお客への愛と言い換えても同じことのように思えます。そうしないと、ビデオゲームの多様さや難しさに、とてもついていけないと諦めている大方の業者の無力感を増すだけですから。

収入多ければ悩みも多く

市場売上げ規模が大であれば、それに食指を伸ばす向きも現われます。レジャー白書でアミューズメント業界の売上げが上方修正されたことで、市場参入に興味をもつ異業種の人達の「関心は、これまで以上に高くなりこそすれ、低くなることはあるまい」とC誌は書きました。パチンコ業界のデータも修正されましたが、30兆円は5000億円台のアミューズメント業界とは比べようのない魅力なのは当然で、商社など異業種による大掛りな参入が行なわれています。プリペイドカード（PC）の導入に伴い設立された発行会社、日本レジャーカードシステム（三菱商事系）、日本ゲームカード（住友商事系）、日本アドバンストカードシステム（三井物産系、今年2月発足）などがそれです。

ところがカードの偽造・変造が多発。そのためカード会社の被害が増大、日本レジャーカードシステムだけでも被害累積が400億円近いため、96年3月期では200億円を超える赤字になった模様です。カード会社は被害を防ぐため1万円、5千円カードの使用を中止しました。そのため小額カードへの交換がいるなど、ホール側にいろいろな問題があるようです。「全日遊連では納得しないものの『かといって対応策もなく、一方的でみんな激怒している』（執行部幹部）」とパチンコ業界プレスの一つ遊技ジャーナルは伝えます。変造カードの使用が続けばシステムが崩壊する危険があるわけで、これはパチンコ業界の命運にもかかわることになります。悩みは大きいのです。

同ジャーナルのグラビアをめくっていたら平沢勝栄後援会結成大会の写真がありました。PCシステムは平沢氏が課長在任中に、パチンコ業界の経理の透明性を高めるため導入したものです。業界には猛反対がありましたが、押し切り通した実力者と言えます。アミューズメント業界に関しては、景品限度額を一気に500円まで認めた人であり、決断力のあることが印象的でした。

同氏は東京都第17選挙区に自民党公認候補として立候補を表明しています。後藤田、梶山氏などそうそうたる先輩議員に囲まれた晴れやかな舞台の人物は、今、この二つの業界の動向にどれほどの関心や感慨をもっているのでしょうか。

歌には人生が、遊びには時代がある。

●年間購読料 7,200円(送料込) ●お申し込みは郵便振込で。郵便口座 大阪8-11372
●詳しいお問合せは ☎06-354-9891 ㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで
毎月15日発行 カラオケに関する総合専門誌

新製品コーナー

好評発売中

バーサスシティ用コンパネ

対戦ハーネス発売中

(1L3B)

(1L6B)

仕様

- ジョイスティック LS-32(SSベース)
- 30φボタン PS-14GN(緑かピンク)
- 24φボタン PS-14DN(黄)

※ボタンの色は御注文の際に緑またはピンクのどちらかを指定して下さい

アストロシティ用NEW対戦専用コンパネ

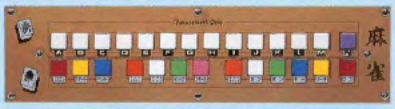
(1L3B)

(1L6B)

JB-20キートップ(白、赤、青、緑、桃、紫、橙、黒、黄)

ASTRO麻雀JB-20用コンパネ

サンプル品



CTX-33M JB-20用(各筐体に対応)

(JB-20)

(従来品)

- 従来品より大きい分、操作性がアップ
- タッチ面が広いので、麻雀ゲーム等での押し間違いがなくなり、プレイヤーも安心
- スプリング取付対応で、スプリングをご使用になれば更に長寿命(スプリング別売)

25吋用エスカッション

- エスカッション各種

14吋(スモール)エスカッション／14吋エスカッション
18吋エスカッション／19吋エスカッション

(10枚綴り1シート)

盗難防止用ステッカー

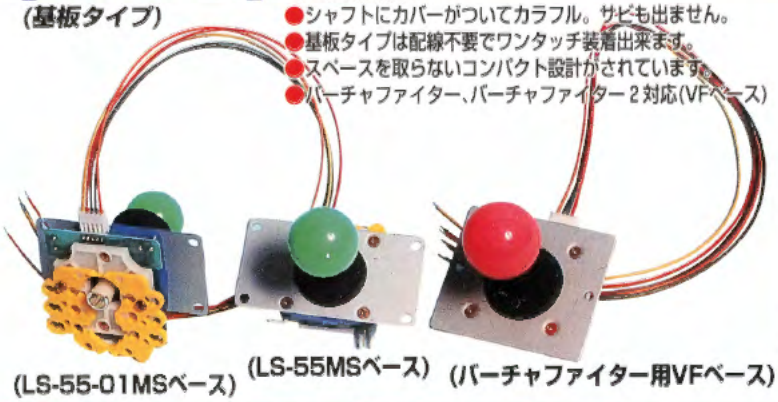
※貼るだけで盗難防止に役立ちます。

LS-55 (LS-55-01)

(基板タイプ)

耐久性抜群!!(従来製品の2倍以上)
次世代ジョイスティック新発売!!

- 軸受けを使用していない為、使用感が軽快。しかも摩耗が少なく無給油でOK
- シャフトにカバーがついてカラフル。サビも出ません。
- 基板タイプは配線不要でワンタッチ装着出来ます。
- スペースを取らないコンパクト設計がされています。
- バーチャファイター、バーチャファイター2対応(VFベース)



(LS-55-01MSベース)　(LS-55MSベース)　(バーチャファイター用VFベース)

LB-45

(45φレバーボール)

柔らかな操作感で子供達の手にフィットします。

(従来品)　(LB-45)　(従来品)　(LB-45)

(LS-32装着例)　(LS-55-01装着例)

努力と実績で明日を拓く
セイミツ工業株式会社
本社／埼玉県戸田市笹目北町12−5　〒335
TEL 048(421)5200 FAX 048(421)2433
振込先　王子信用金庫戸田支店　普3146778

代理店

㈱アミックス　札幌市北区屯田5条11-1-20　TEL 011(232)2755

㈱ユウビス　本社　東大阪市川俣3-1-35　TEL 06(787)1881
東京営業所　東京都台東区台東4-27-5　TEL 03(3837)3884

㈱セイミツ関西　大阪市東淀川区下新庄3-11-13　TEL 06(326)8691

㈱セイミツ九州　福岡市博多区東光2-18-24　TEL 092(473)5117

両替機

ラモン500

（100円玉収容量6,000枚）

1,000円札
500円玉
⬇
100円玉に
両替

専用台付
価格18万円
専用台なし
価格17万円

㊣認可済H520×W360×D395(mm)
専用台付H1,320×W360×D395(mm)

硬貨の補給が上部より
できてカンタン！

硬貨収容量が6,000枚
にアップしました！

専用台は便利なロッカー
として使用可能。

収容能力：1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚
100円玉/6,000枚

高性能両替機

ラモンマックス

高性能最大限

10,000円札
⬇
1,000円札×9+100円玉×10
又は500円玉×2
5,000円札
⬇
1,000円札×4+100円玉×10
又は500円玉×2
1,000円札
⬇
100円玉×10、又は500円玉×2
500円玉
⬇
100円玉×5

収容能力：
100円玉/10,000枚
500円玉/9,000枚
新札/500枚
旧札/300枚
払い出し用紙幣/1,000枚

価格78万円

サイズ：H1,495×W555×D395(mm)

両替機

ラモン1

100円玉環流式両替機

1,000円札
500円玉
➡ 100円玉
に両替
環流
100円玉 ➡ 50円玉
2枚に両替

収容能力：
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/300枚
100円玉/3,000枚
50円玉/4,000枚

価格24万円

サイズ：H1,450×W360×D395(mm)

メダル貸＆両替機

Super Mighty

スーパーマイティー

メダル貸
＆
1,000円札
500円玉
⬇
100円玉に
両替

収容能力：
1,000円札/
新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/1,300枚
100円玉/1,700枚

価格48万円

サイズ：H1,490×W520×D445(mm)

メダル貸機

Mighty1

マイティー1

廉価＆高性能を両立。
クリーンボディの
メダル貸機、新登場！

■払い出し枚数
100円玉/1～99枚
500円玉/1～99枚
1,000円札/1～999枚

■ホッパー容量
メダル(25φ)4,000枚

価格22万円

サイズ：H650×W360×D395(mm)
専用台付：H1,430×W360×D395(mm)

両替機

ラモン200

10,000円札
5,000円札
1,000円札
⬇
500円玉に両替
※1,000円札のみへの両替も可

収容能力：
1,000円札
5,000円札
10,000円札
500円玉/約2,500枚
計200～500枚

専用台付
価格17万円
専用台なし
価格16万円

㊣認可済H350×W360×D395(mm)
専用台付H1,150×W360×D395(mm)

両替機

ラモン100

1,000円札
500円玉
⬇
100円玉に
両替

収容能力：
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚
100円玉/約3,000枚

専用台付
価格17万円
専用台なし
価格16万円

㊣認可済H350×W360×D395(mm)
専用台付H1,150×W360×D395(mm)

紙幣計数機

SWING A

スイング　エース

ビール券、商品券なども
計数可能
（190×80mm以内）

低価格・高品質・多機能

サイズ：H180×W270×D220(mm)
重量：7kg

価格11万円

高性能硬貨計数機

メダルフレンド

余裕のハイ・パワー、新案、
逆回転ボタン付き!!
電動・手動両方できます。

サイズ：H180×W180×D278(mm)

価格7万円

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No.東・第5273号〉

株式会社マリンゲーム

〒136 東京都江東区亀戸3-25-11
TEL.03(3638)0091 FAX.03(3638)0093
振込銀行　富士銀行亀戸支店　当座預金3023

NEW TYPE
18 INCH **RIDER**
18インチライダー筐体

H1.050×W550×D760mm

10吋カウンター筐体
オアシス〈メダルタイプ〉

メダルの補充は上部からできます。

卓上でメダル！

メダルイン・メダルアウト・
シューターは1WAY

H435×W460×D420mm

18吋メダルタイプテーブル

メダル仕様

メダルゲームが
テーブルで楽しめます！

H600～750×W860×D560mm
◎空筐体（ガラス・スモーク・エスカッション付）
◎完成品（水平パネル付）

25吋エース

完成品 なんと！ 12万円

パネルはストリートファイター用、
麻雀用、スロット用、カードゲーム
用、花札用等、各種あります。
メダル仕様もあります。

H1.330×W660×D840mm
◎空筐体（ガラス・スモーク・エスカッション付）
◎完成品（水平パネル付）

18吋木目デラックステーブル

〈安定2本足〉

H600～750×W860×D560mm
◎空筐体（ガラス・スモーク・エスカッション付）
◎完成品（水平パネルなし）
◎完成品（水平パネル付）

18吋ミニテーブル

〈14吋タイプ有り〉

H600～700×W605×D550mm
◎空筐体（ガラス・スモーク・エスカッション付）
◎完成品（水平パネルなし）
◎完成品（水平パネル付）

18吋BW筐体

コインシューターがカギにより
簡単に開閉できます。

H630～700×W980×D560mm

◎空筐体（ガラス・スモーク・エスカッション付）
◎完成品（水平パネルなし）
◎完成品（水平パネル付）

10吋カウンター筐体

〈スモールタイプ〉

麻雀・花札・カード用、
その他ございます。

B タイプ

H390×W310×D430mm

10吋カウンター筐体

〈スモールタイプ〉

A タイプ

麻雀・花札・カード用、その他ございます。

H390×W310×D430mm

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録ｂ東・第5273号〉

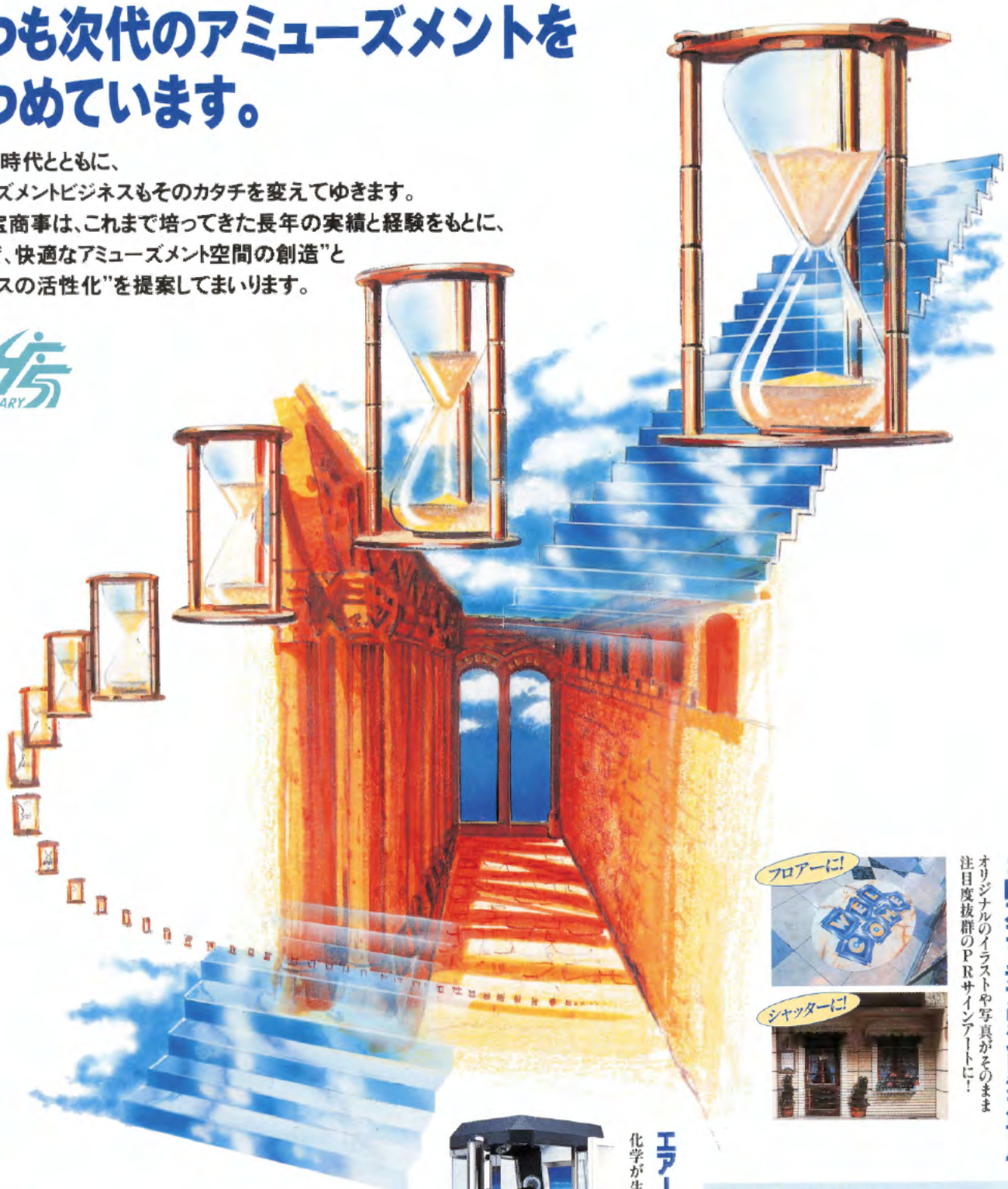
株式会社マリンゲーム

〒136東京都江東区亀戸3-25-11
TEL.03(3638)0091 FAX.03(3638)0093
振込銀行　富士銀行亀戸支店　当座預金3023

いつも時代とともに、
いつも次代のアミューズメントを
見つめています。

移りゆく時代とともに、
アミューズメントビジネスもそのカタチを変えてゆきます。
私たち宝商事は、これまで培ってきた長年の実績と経験をもとに、
"愉快で、快適なアミューズメント空間の創造"と
"ビジネスの活性化"を提案してまいります。

ANNIVERSARY



3Mスコッチプリントシステム

オリジナルのイラストや写真がそのまま
注目度抜群のPRサインアートに!

エアーフレッシュ

化学が生んだ清風で、スッキリ消臭・殺菌。

3D立体映像ビューワー MAX BOY

未だ見たことのない3次元の
世界を体感。

スタッフユニフォーム

個性豊かなデザインが、空間の雰囲
気をグレードアップ。

最新号をお届けいたします。
お気軽にお問い合わせ
ください。

お問い合わせ・お申し込みは、お気軽にフリーダイヤルでどうぞ。

新しい交遊が生まれる時、必ずそこに。 マーケティング事業部 〒552 大阪市港区磯路2丁目19番26号 アース・ワークビル
株式会社 宝商事 TEL 0120-209-777（フトク ラッキー7） FAX 0120-209-666

■取り扱い品名　ディスプレイ、アメニティファニチャー、インテリア、防犯・防災関連、ユニフォーム、事務用品、A&V関連、プレミアムグッズ、空気清浄機、清掃関連、集計・管理、販促企画

お得意様各位

緊急速報 その2

平成8年5月吉日
株式会社　ナムコ　販売一部
販売二部

「ソウルエッジ Ver.II」　有料バージョンアップサービス　開始！

平素はナムコ製品をご利用頂きましてまことにありがとうございます。この度、ソウルエッジ Ver.IIの発売　並びに有料バージョンアップサービスを実施する運びとなりました。つきましては、是非この機会にバージョンアップして頂き、売り上げ増進される事をお勧め致します。　ご希望の方は下記の要領にてお申込み下さい。

＜バージョンアップの内容＞

★新たにプレイヤーキャラクターを２体追加！　プレイヤーが使いたかったキャラクターです。
★燃える、燃えるタイムアタックモードを追加！さらに熱い戦いが始まる。
★攻撃コマンド入力のレスポンスアップを図り、爽快感抜群！
★全キャラクターに空中コンボを追加。技のつながり、技の選択の巾が広がりぐ～んと奥が深くなりました。
★全キャラクターに新技を追加。攻撃のバリエーションが一段と多彩になり、初心者も十分に楽しめます。
★技のバランス調整を施し、よりエキサイティングな攻防が楽しめます。

＜対象機種＞　ソウルエッジＰＣＢ

＜サービス期間＞　**６月１０日（月）～６月２５日（火）**までの２週間（土、日を除く）

＜改造料金＞　オペレータープライス　１８,０００円（税、送料、代金引き換え手数料は別）

＜お支払い方法＞　通常のお支払いでお願いいたします。(当社と直接取り引きのない場合は代金引き換えとなります。)

＜ご利用方法＞

ご希望の方は下の申込書の必要事項をすべてご記入のうえ、基板と同梱し、下記の受付場所にご送付下さい。
（送料はご負担願います。）　整理の都合上お持ち込みはご遠慮下さい。
ご送付の際、破損防止のため梱包には十分ご注意下さい。尚、送り状には発送枚数を必ずご記入下さい。
（返送分に関しましては送料着払いにて発送させて頂きます。）
改造期間は４～５日間を予定しておりますが、ご依頼が集中した場合及び故障基板につきましてはご返送が遅れる事もございます。また、お送り頂いた基板とは別の基板でお返しする場合もございますが機能的には同じでございますので予めご了承下さい。

●送付場所　お問い合わせは　各販売事務所までお願い致します。

（株）ナムコ　東京サービスセンター「ソウル」係
〒２２２　横浜市港北区樽町２－１－６０
TEL０４５－５４６－８９９９

（株）ナムコ　大阪サービスセンター「ソウル」係
〒５６４　大阪府吹田市江の木町２０－１０
TEL　０６－３３８－６６８６

（株）ナムコ　九州サービススポット「ソウル」係
〒８１２　福岡市博多区上牟田２－１２－２４
TEL０９２－４７４－６０３８

「ソウルエッジ」バージョンアップサービス申込書　（基板１枚毎に必ず申込書を添付して下さい。）コピー可

貴社名（店名）＿＿＿＿＿＿＿＿　貴社ご担当者名＿＿＿＿＿＿＿＿

ご返送先住所＿＿＿＿＿＿＿＿　TEL＿＿＿＿＿＿＿＿

ご購入先＿＿＿＿＿＿＿＿　ご購入日＿＿＿＿＿＿＿＿
＊ご購入先は必ずご記入下さい。

基板シリアルナンバー＿＿＿＿＿＿＿＿（＊ＰＣＢ裏面記載）

お支払い方法　（いずれかに○を付けて下さい。）　・代金引き換え　・上記購入先に支払う

㈱コインジャーナル/㈱新声社 共催

第8回 ゲーム懸賞論文入選作品

佳作

「ゲームと人生」

愛知県豊橋市
家永 洋介（19歳）

「何か面白いゲームはないかな」これが私の口癖だった。一つのゲームを徹底的にやりこます、そのゲームの真の面白さに気付く前に次のゲームをやっていたので当然だったかもしれない。

そんな無気力な日々が続くある日、ゲーセンにサムライスピリッツという新作が入荷された。早速プレイしてみて、「面白い」と素直に感じた。これほどの傑作がかつてあっただろうか、と興奮しながらゲームを楽しんでいた。楽しむといっても対戦がほとんどでコンピュータ戦は練習用と思ってあまりやらなかった。格闘ゲームは対戦プレイをしなければ面白くもなんともないと思っていた私にとってコンピュータ戦なんかはどうでもよかった。確かにサムスピはストーリーがしっかりしていたし、演出も素晴らしかったが、対戦プレイ重視の私にはそういった良さをじっくり楽しむ心の余裕がなかった。

どんなにいいゲームでも飽きがくるもので、サムスピもその例外ではなかった。まして格闘ゲームならなおさらである。他の新作格闘ゲームが対戦台に登場し、サムスピも次第にゲーセンの隅へと追いやられていった。サムスピの対戦台だけは永久になくならないだろうと思っていた私にとって、よく通うゲーセンからサムスピの対戦台がなくなった時の衝撃は大きかった。

悲しみに暮れる私は仕方なく一人用の台でプレイを始めた。初めは投げやりな気持ちでプレイしていたが、少しずつコンピュータ戦の良さが分かってきた。

最初に気付いたのは対戦と比べて非常に自由がきくということだった。ハメや待ちなどを気にせずにプレイできるし、コンピュータのパターンをある程度よんでしまえば心理的余裕ができ、落着いてプレイできる。

次に気付いたのはプレイ時間が長く、たくさん楽しめるということだった。対戦の様に短時間で勝負を決するのではなく、クリアまでの道のりをじっくり楽しめる。サムスピのコンピュータ戦ではうまくいけばクリアまでに十三回戦えるが、対戦では一人抜くのも容易ではない。

コンピュータ戦の最大の良さはなんといってもコンピュータの強さにある。コンピュータは強過ぎるとよく言われるし、実際驚異的な強さを見せつけられる時もある。しかし、しょせんコンピュータはコンピュータ。その行動パターンには限界がある。ゲーム雑誌を参考にしながら何回もプレイしていればそのうちコツがつかめる。コンピュータの強さが一定である以上、いつもより先に進めたということは確実にうまくなってきている証明になる。対戦では相手の強さはバラバラで、負けても納得のいかない場合も多かったが、コンピュータに負けると素直に自分の腕の未熟さを認めることができた。

次第にコンピュータ戦にはまっていくなか、一人用の台にスコアネームを残すことができた。とは言っても高得点者五人の中で一番低い点数だった。私がハイスコアを意識するようになったのはこの時からだった。

この日から毎日必死でプレイするようになった。前の日のコンピュータ戦を振り返って失敗した操作を反省したり、ゲーム雑誌でコンピュータ戦の研究をし始めたりした。

何週間もの苦労の甲斐あってやっとクリアができた。もちろんワンコインクリアである。今までエンディングといえば、コンティニューの連続によるものか、他人がクリアしたのをこっそり後ろから見るといった程度で、何の感動もないものだった。真剣にゲームに取り組んで本当に良かったと心の底から思いつつエンディングを見終えた。

クリアへのコツや高得点の取り方が分かってきて、ついにその台の最高得点者になることができた。全国のハイスコアラー達の叩きだすスコアと比べるとかなり低いものだったが、私はすっかり調子づいてサムスピを見向きもしなくなっていった。このゲームはもう極めたと勝手に思い込み、他のゲームに熱を入れていた。

いつものようにゲーセンに行き、ふとサムスピの台を見ると、自分のハイスコアが何者かに抜かされていた。そんな馬鹿な、と思い再びサムスピをプレイし始めたが、その記録を破ることはできなかった。その後、何回も挑戦したが、ハイスコアどころかクリアさえできなかった。

自分は甘かった、しょせん井の中の蛙に過ぎなかった、と自分の未熟さをののしりつつ家に帰った。そして再びコンピュータ戦の研究に取り組んだ。

次の日からサムスピのコンピュータ戦だけに専念するため、他のゲームのプレイをいっさいやめることにした。このゲームだけに没頭することによって集中力を高めようと思ったが、現実はそんなに甘くなかった。なかなかスコアが伸びないし、同じ様なプレイの繰り返しに飽きてきてストレスはたまる一方だった。失敗は絶対に許されないと思って緊張し過ぎていると、くだらないミスばかりやってしまい、途中でやめてしまいたくなったことも何度かあった。もう一枚コインを投入して乱入させ、スコアを伸ばすという誘惑に負けそうにもなった。

正直いって、なんでこんなことに頭を悩ませねばならないのか、ハイスコアなんてどうでもいいじゃないか、と思った時もあった。別に誰からも強制されてやっている訳ではないので、やめるのは簡単だった。

「ハイスコアなんてくだらない」これが私のハイスコアに対する見方だった。ゲームは楽しければそれでいい、ひたすら熱中して金と時間を浪費してまでハイスコアを目指したって何の意味もないじゃないか。ハイスコアについてこういう考え方をしていたので当然ワンコインクリアにも何の魅力も感じていなかった。私はクリアするために大量に金をつぎこむだけで、そこにはゲームに対する意欲も情熱もなかった。

ゲーセンでさえそうなのだから家庭用ゲーム機でのプレイはもっとひどかった。ひたすらコンティニューをし続けて何の進歩も上達もないままクリアしていく。エンディングを見てもさしたる感動はなかった。

◀第8回▶
ゲーム懸賞論文
入選作発表

尻尾を巻いて逃げる負け犬——その時の自分の姿がそう思えた。このままやめていいのか、こんな中途半端な気持ちなら最初からやらない方がいい。ゲームは遊びの一種に過ぎないが、自分の所有する時間を使ってプレイしている以上、人生の一部分なんだ。好きなゲームからできえ逃げてしまうようなら、これからの人生でつらいことや苦しいことに立ち向かっていける訳がない。

ゲームに対する情熱は人生を反映している——少々大げさではあるが、そう感じた自分にもう逃いはなかった。

再びハイスコアをだして、他人の記録を抜いた後もひたすらプレイし続けた。数カ月後にはランキングを五つとも自分のスコアネームでうめることができた。

今までの自分の人生の中でこれほど夢中になれたものがあっただろうか。どうせできる訳ない、と何事にも挑戦せず逃げてばかりいたが、今やっと一つの事をやり遂げた充実感に浸ることができた。このゲームに出会わなければ、おそらく先の人生は何もないつまらないものになっていただろう。

人生に出会いがあれば別れがある様に、長い間苦楽を共にしてきたこのゲームとも別れの時がやって来た。今日もまたプレイするか、と思い椅子に座って画面を見るといつもと異なるものが映っていた。ゲーセンにサムスピの姿はもうなかった。

いつかこんな日が来るだろうとは思っていたが、心の中ではそんなことは信じていなかった。まるで体の一部分がもぎとられたかのような悲しみに陥ってしまった。しかし、悲しみと同時に新たなる情熱が燃え上がってきた。嘆いていても仕方ない、また夢中になれるものを見つけて全力で取り組めばいいじゃないか。それをサムスピ、いやゲームという存在が教えてくれたじゃないか。

ゲーセンにある全てのゲームに「ありがとう」と心の中でお礼を言ってゲーセンを去って行った。

佳作
「私の宝物」

兵庫県芦屋市
松本　茂幸（23歳）

ゲームそれは、私の宝物であると思う。ゲームを、一言で言うと、たいへんむずかしい。昔は、今のように華やかなものはなく、社会的に認められていなかったと思う。しかし、時代の流れの中でゲームは変わってきた。今では、若者達の娯楽の一つとして又は、一流業界のビジネスとして、輝いている。そんなゲームを、私は宝物と思う。

私とゲームとの出会いは、十六年前、小学校一年生の時でした。家から約2、3㎞ほど離れた文房具屋さんの前に、一台のゲーム機があった（なぜこんなに離れた場所にいたかは覚えていない）。幼きながら心の中で「なんや、これは」と見ていた。それは、四角い箱型のようなものでテレビが付いていた。手前にレバーのようなものとボタンが一つ、私は不思議がっていた。すると私より一つか二つほど年上の男子が椅子に座りお金を入れた。そしたら、音が鳴り始めた。「ドッドッドッドッ、ピーキュンピーキュン」。私は、その音につられて、そばまでよりその男子は何をやっているのか見てみた。それは、あの名作「インベーダーゲーム」だった。そう、それこそが私とゲームの出合いだった（その時は、知るよしもなかった）。少年は五分程して帰っていった。その後、私は興味津々で少年のマネをして、コインを入れた。そしてゲームがスタート、何が何だかさっぱりわからずゲームオーバー。そして家に帰りこのことを親に話すと、「それはインベーダーゲームとちがうんか」と聞かれたが私には、わからない。「あんた、そんなとこ行ったらあかんで。不良にお金取られるで。ほんまやで絶対行ったあかんで」と念を押されたが、私はインベーダーゲームの音と、敵を撃ち落とす快感・オモシロさを忘れられなかった。その夜、まったく眠れなかった。

次の日、親に言われたことなど頭の中にはまったくなかった。学校から帰ると、すぐに一日のお小遣い五十円を持ち、同じ場所に歩いて行った。それがもう日課となり、大人がタバコやお酒をやめられないのと一緒で、私もゲームをやめられなくなっていた。そのうち友達まで誘って行くようになり毎日が楽しく思えた。だが学校では、もちろん禁止となっていたが、そんなのはおかまいなしだった。

そして、小学校二年生になるころ、学校のPTA補導係に捕まって学校に連絡され先生に怒られ、親には叩かれるしまつだった。しかし二、三日もすればもう忘れ、またゲームをする日々が続く。

やがてインベーダーゲームの時代が終わり新たなゲームが登場した。それは〝バックマン〟や〝ギャラクシアン〟〝グレイジークライマー〟〝ドンキーコング〟などであった。私はもう勉強などそっちのけでゲームに夢中になっていた。先生に何を言われようが、親に何を言われようがもう聞く耳は持たなかった。

そんなある日、いつも行く場所に行くと、ゲーム機がなくなっていた。私はおかしいと思い、店のおばちゃんに聞いてみた。「おばちゃん、なんで前のゲームなくなったん」と聞くと「もうすぐこの店つぶれるから、ゲーム機はほかの所に売ったんや」と言われ私はものすごくショックを受けた。とてもむなしく思え、自分の大切な物が崩れたように思えた。それから、私はトボトボ家に帰った。何か納得がいかず、心のもやもやが積もっていきました。それからはまったくゲームはせず、おもしろくない毎日が続きました。

そして、月日は流れ小学校六年生の夏休みも終わりに近づいた頃、

家の近所になんと、ゲームセンターができたのです。私はそれを聞いた時、心が踊りました。今まで空白だった心の中に陽がさしたように。すぐさま一目散に走り出しました。ゲームセンターに近づくにつれ、ゲームの音が聞こえてくるのです。そして扉を開けると、そこには私の想像をはるかに超えるものがありました。その時とてもうれしかった、たとえようのないうれしさがあった。「さぁ、今までできなかったものをしてやろう」と心の中で思いました。だがそこに思わぬアクシデントがあったのです。それは一回するのに百円だったのです。今では普通ですが、小学校六年生の私にしてみたら、高い額だったのです。当時、私は月々に千円ほどしか貰っていなかったので、すぐになくなってしまうのです。その時は残り二百円ほどしかなかったので、二回すればもう終わり。あの時は一回十円だったので、そのギャップと絶望が私を襲いました。「そんなアホな!!」。しかし、「せっかくだから」と心の中で自分自身に言い聞かせ、プレイしました。だけど、すぐに終わりました。それは今までにない新しいゲームだったからです。しかし、心の中では少しながらの満足を得ていたのです。家に帰ると母親から「そこの市場の近くにゲームセンターできたけど行ったらあかんで、わかってるやろうな」と言われ、思わず「ドキッ」としたけど「ばれてないからええやろ」と心の中で思った。「しかし家の近所にゲームセンターができたのにお金がない」。そうした私の心が悪い方へ走り出したのです。親のサイフからお金を取るようになり、それをゲームの代金とし使いこみました。初めは、百円、二百円、やがて五百円、千円。そしてついには五千円、一万円という金額に変わっていったのです。もちろん、親は私を疑わなかったが、父と母がケンカをするのは、言うまでもありません。私は「これは、ヤバイな、ちょっとやめとこ」と思い少しの間やめたのです。しかし「ゲームがしたい」その強い願望は消えなかった。だがお金がない。そのためには何かしなければ。しかし何をすればよいのか、まったくわからない私は、悪い方へ悪い方へと思いつくのです。初めは昼ゴハンのお金をゲームに使い、これならゴハンを食べたと偽っても、ばれることはなかった。しかし五百円や千円では五回、十回すれば終わる。これではまだ足りない。そこで当時ファミコンが大ブームを呼んでいたので、大手デパートまで行きファミコンソフトを万引きして、それを友達に売りそのお金でゲームをしていたのです。それが出来ない場合は、そのへんにいる小学一、二年生の男子を捕え恐喝して、それをも使っていたのです。だがそれも長くは続きませんでした。恐喝がバレてしまい、警察に補導され、学校の先生、親に知られてしまったのです。先生には怒られ、親には殴られて、しまいには泣かれてしまったのです。その時、私はとんでもないことをしたと実感しました。それ以降、悪い方向へは進まず普通の日々が続きました。そして年月が経ち、中学、高校へと進みアルバイトをし、それで得たお金でゲームをするようになったのです。しかし今にして思えば、すごくなさけなくなります。今もつくづく反省しています。だけど私はこれほどまでするほど、ゲームが好きだったのかと思うのです。今は結婚もして子供が二人、もし自分の子供が昔の自分にならないように願うばかりです。

今ではあまりゲームセンターに行く機会がなく残念でしかたありませんが、たまに行くともうメチャクチャむずかしいゲームしかなく、昔のようなカンタンなゲームはありません。今は〝ストリートファイター〟など格闘ゲームが流行していますが私はもうついていけず、困り果てています。

だけど今も昔もゲームは〝オモシロイ〟。家庭用ゲームもいいけど、ゲームセンターもとってもオモシロイ。これから先、年月を経てもゲームのオモシロさは、変わらないでしょう。そして私もゲームをやめないと思う。それは私にとってゲームは〝友達〟であり、〝宝物〟だから。

佳作

「業務用アーケードゲームは家庭用次世代機に駆逐されるのか?」

愛知県南設楽郡
田中　勉（27歳）

TVゲームがこの世に誕生して、もう十数年、いや二十年を越えるであろうか。そしてこのTVゲームが娯楽として公共の場にアーケードとして登場したのも、ほぼ同時期であろう。

アーケードゲーム、それは常にTVゲームとして最先端の技術を惜しむことなく使い、日々進歩するものだった。新作が発表されるにつれ色数や音数が増え、新しい画面手法が取り入れられていった。それらは常に新しい感動と驚きをユーザーである私達に与えてくれた。そして今現在にいたっては、自然画をとりこめるだけの色数、コンパクトディスクいわゆるCD並みの音色を数十も同時に扱うことが可能で、なおかつ、TV画面の中に仮想立体世界を造るポリゴン技術までもが比較的容易になっている。まさにアーケードの世界では、ほとんどありとあらゆる手法が可能になっており、これから誕生してくるはずのゲームはよりすばらしいものになるはずであった。ところが…

'94年後半、新聞、雑誌等で大々的にアナウンスされ、同年末に発売されていった次世代機。従来の家庭用ゲーム機を大幅に上回る性能を与えられ、最先端をいくはずのアーケードゲームでさえ楽に移植できてしまうそのハードは日本中に比較的早く浸透していった。つまり、これらのハードとプレイしたいゲームのソフトさえ持っていれば、わざわざゲームセンターに行かずとも家にいながらにしてアーケードゲームと同等のゲームができる、ということである。

次世代機が登場するまで、アーケードゲームの移植というのは必ずといってよい程、スケールダウン、どこかを削除される、などを余儀なくされ、完全移植と呼べるものはほとんどなかった。キャラクターサイズが小さくされたり、グラフィックパターンの大幅削除、音源が少ないことによる音楽のさびしさ。限りなく近い移植でも常日頃、元になったゲームをプレイしてきた人にとっては天と地ほどの差が感じられ、アーケードゲームはやっぱりゲームセンターでプレイするものだ、というのが実情であった。家庭用は、しょせん家

◀第8回▶
ゲーム懸賞論文
入選作発表

庭用でしかなかったのだ。

ところが、次世代機は違うのである。前述したように、アーケードゲームさえ圧倒するほどの性能は、忠実な移植を可能にし、移植版の発売までの時さえ待てば、自宅でプレイできる。アーケードゲームが好きな人にはたまらない話ではないか。ゲームセンターではどうしてもクリアできないゲームも、ゆっくり自分の思う設定でプレイできる。なんと言ってもソフトさえ買えばコインを気にすることもなく、やりたいだけプレイできる。こんな理想的なハードが世に出た今、アーケードゲームの存在意義が問われているのではないか、と考えてしまうのは仕方がないであろう。

そのような考え方はアーケードゲームが好きな人間にしてみればマイナス思考でしかないのはわかっているが、世間一般がそう考えるようになると話が違ってくる。つまり、次世代機がある程度普及してしまえば〝ゲームセンターは必要ない〟ということである。ゲームセンターが登場してから、常に言われてきた〝ゲームセンターは不良の温床である〟的な考えから、先に挙げたような方へ発展していかないという保証はどこにもない。今でこそゲームセンターもずいぶん内部改革してイメージアップを図り、昔程のイメージ悪はないが、それでも学校で入店を禁止している所は多いはずだ。その辺の事情を受けてか、ゲームセンターというものは、少しずつ、確実に減少し、アミューズメントパーク等が世に出つつある。大型店化し、ゲームだけでなくありとあらゆる娯楽施設を集合させ、明るい店へと変身しつつある。それは、より一層古くからあるゲームセンターに別れを、ゲームの大型化を告げているように思われた…。しかしアーケードの世界には変化が現れてきていた。まるで先を読んでいたかのように、生き残る道を作りつつあったのだ。

対戦ゲーム。昔から人は勝負物には強くひかれる性を持っていた。人と人が互いに競い闘い勝利することを求めてやまなかった。それをTVゲームにあてはめた。おおきな進化である。確かに、それまで発表されたほとんどのゲームは一人プレイ専用、もしくは二人交互、二人同時プレイであった。つまり、それまでのTVゲームというものは一人遊びのための道具という意味あいが強かったのである。

一人遊びの為の道具では、おのずとできることは限られる。TVゲームをプレイする人のそのほとんどが、まずエンディングを見ることを目標とするし、それができるようになれば次はハイスコア、と、ざっと考えられるのはこのぐらいだろう。しかも、操ることのできるキャラクターや自機は対戦格闘ゲームのような選択の余地はなく（中にはあるが、特にここ数年のものは）毎回、同じことの繰り返し。ゲームの形もある程度パターンになってきた今となっては余程目新しい演出等でもないとすぐに飽きられてしまうのだ。

しかし、対戦ゲーム、特に対戦格闘ゲームは違った。対戦ゲームには対人戦というCPU戦とは違う楽しみがあるからである。普通のゲームの場合、先に書いたが一人プレイをメインに考えてあるため、プレイヤーが慣れてくるとどうしてもプレイが単調になってしまう。ひたすらハイスコアを狙うハイスコアラーなら問題ないが、世間一般的にはこれらは少人数になってしまう。もちろん対戦ゲームでハイスコアを狙う人もいるわけだけれど、やっぱり対戦ゲームは人とやる方が面白いのは衆人の認めるところだろう。CPU戦は、結局のところ、プログラムされている行動しか出来ないため、慣れてしまえばパターンにはめてしまうことも可能だ。つまり、CPU戦に限って言えば普通のゲームとさして変わらなかったわけだが、こと対人戦となるとそうはいかない。CPUのようにプログラムを忠実に実行するわけではないし、人それぞれにクセやパターンがあるからで、それは、そのゲームをプレイする人の数だけあるだろう。たとえゲームの中とはいえ対人戦での勝負の熱さはなかなかのものだ。己の持つ技術の全てをもって相手に勝つ、ただそれだけのことだが、勝てた時の喜びは他の何事にもかえ難いものがあるのだ。

では、これからのアーケードゲームは、対戦ゲームだけ製作されればよいのだろうか？もちろん答は否だ。なぜなら、アーケードゲームの対戦物の優位なところは一プレイがコイン一枚（大半の場合）と安く、全く面識のない人とも対戦できることと、最新ゲームであることぐらいである。いくら人気があっても、中には対人戦より対CPUの方が好きな人もいるし、発表直後に少しだけプレイし、家庭用に移植されるのを待つ人もいる。それに、シューティングゲームやアクション、スポーツゲームの好きな人にとっては、対戦物だけでは面白いわけがない。人には好みというものがあるのだ。当然のことながら、あまりに一つのジャンルを乱作するということは、そのジャンルの衰退を早めるばかりでなく、アーケードゲーム業界自体の衰退をも早めてしまうかもしれないのだ。

さて、アーケードゲーム業界が対戦ゲームでプレイヤーの拡大を図っている中、次世代機は、人気のゲームを次々と市場に投入していった。さまざまなジャンルのゲームが発売され、その中にはもちろん対戦ゲームもあった。それは驚くべき完成度で、自分の部屋を簡易ゲームセンターと化す程だ。しかし、いくら家で上手くなっても、友人と対戦するだけではその世界はあまりに小さい。自分の技術を高めるにはより広い所に出なければならない。そして、この点において次世代機のゲームはアーケードゲームに対して唯一劣り、ゲームセンターはその受け皿になるべきではないかと思うのだ。

次世代機の能力は素晴らしい。が、現在をもってしてもアーケードから家庭用の移植が発表されていく以上、アーケードゲームは常に時代の先を行くものでなくてはならない。一時的に少々の停滞はあっても、後退はあってはならないのだ。そして、アーケードゲームは、次世代機のゲームの良き手本にならなければならない。同じゲーム業界の世界にあるからには二つの世界（家庭用、業務用）は切っても切れないはずで、共に共存できるはずだ。つまり、次世代機からして見ればアーケードは追いつき、追い越すべき目標で、アーケードから次世代機を見てみれば、追い抜かれるわけにはいかないライバル。この関係は、これからのゲーム業界を発展に導くはずのもので、それはおそらくこの先ずっと続いていくことだろう。

佳作

「ゲームから受ける『ストレス』について」

和歌山県和歌山市
戸野 啓祐（26歳）

かつて、「ゲームセンターは不良のたまり場」と言われた時代があった。時は流れ、今日ではゲームセンターは、誰もが気軽に楽しめるプレイ・スポットへと変化を遂げた。しかしその一方で、プライズゲーム機で「〇千円使ったのに景品がとれない」と従業員に詰め寄る客や、ビデオゲームで先に進めないいらだちを筐体にぶつける客、そして対戦格闘ゲームのプレイ中のいざこざからケンカになる客が一向に後をたたないのもまた事実である。

いったいなにが彼らをそうさせているのだろうか。

「コインジャーナル」誌、'95年6月号に掲載された「平成6年度AOUアンケート」の調査結果によれば、「あなたはどのようなときにゲームセンターに行きますか」という質問に、実に23・5%の人が「気分転換に」と答えている。これは、「はっきりとゲームを目的とする来場者（52・5%）」に次いで2番目に多い数字である。この「気分転換」を、そのまま「ストレス解消」と解釈するのはいささか強引かもしれないが、それにしてもかなりの人が、ゲームセンターを「ストレス解消の場」ととらえている、と考えて差しつかえないだろう。

だが実際には、多くの人がゲームセンターで、逆にストレスを溜めている。冒頭にあげた行為がそんなストレスに由来するものだとしたら、ゲームセンターの一体「何」が人々のストレスを増大させるのだろうか。一体どうすれば、ゲームセンターでストレスが溜まることを防止できるのだろうか。そこでここでは、ゲームから受けるストレスについて考えてみたい。

ひと口に「ゲームから受けるストレス」と言っても、「プライズ機でなかなか景品がとれない」とか、「対戦格闘ゲームで全然相手に勝てない」といったことが原因で形成される、誰もがあてはまりそうなものから、「ダライアス外伝（超高難度で知られるシューティングゲーム。'94年タイトー製）で、ボス攻略時に思うように点を稼げない」なんて言った、全国で何人があてはまるか、というレベルのものまで色々あるが、ここでは最も一般的な例として、「対戦格闘ゲームの2P対戦時に起こるケンカ」を題材にして考えていくことにする。

「ゲーメスト」誌の読者投稿欄などによれば、こういったケンカのほとんどが、「対戦時に『ハメ技』を使ったか使わないか」が発端になって起こっている。「ハメ技」の是非について、ここでは議論しないが、「ハメ技」を肯定する人と、そうでない人とが、たまたま同じ対戦台に座り、対戦を続けていくうちに双方のストレスが蓄積されてゆき、そのストレスが我慢の限界を超えたときにケンカになってしまう、という図式が考えられる。

こういった「ハメ技」にかかわる問題だけでなく、多くのストレス形成の要因が、2P対戦可能なゲーム（以下、「対戦ゲーム」）には含まれており、皮肉にもその多くが、対戦ゲーム最大の「ウリ」である、「二人で対戦できる」ことに起因している。

簡潔に説明すれば、「対戦相手」という、「怒りのやり場」が存在する、ということである。

例えばCPU戦（一人プレイ）でミスをするのは、ほとんどの場合プレイヤー自身の責任であり、自分以外に「怒りのやり場」は存在しない。ミスした原因は、あくまで自分が「下手だから」もしくは「そのゲームに慣れていないから」であって、そのミスについてプレイヤーが何を言っても、それは単なる「負けおしみ」で片付けられてしまう。対CPU戦でのミスで、プレイヤー以外に責任があるとすれば、それは筐体のメンテナンス不良くらいのものである（だからといって、筐体に乱暴していい、という理由にはなりはしないが）。

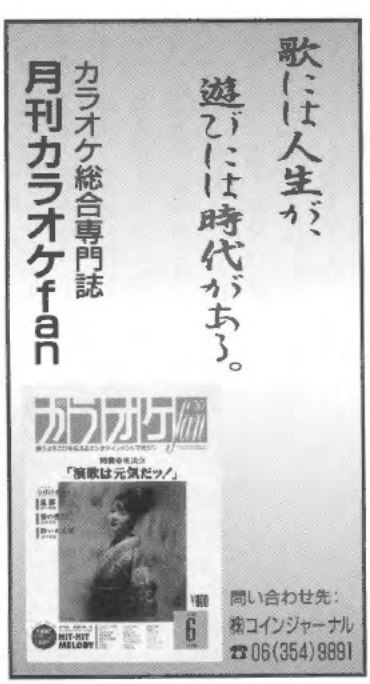
一方、対戦ゲームではどうだろうか。対戦で負けたのは、「相手がハメ技を使ってきたから」、「相手が自分のキャラより基本性能が上、とされるキャラクター（いわゆる「キャラ勝ち」）を使ってきたから」などと、自分が負けた原因を、何らかの方法で相手の責任にすること、言いかえれば「自分は全然悪くないのに相手が…」と思いこむことができる。そして、初期の「ストII」などに見られた、「1コイン対戦OK（対戦が終われば双方ともゲームオーバー）」の設定にかわって最近主流になった「乱入対戦OK（対戦で勝った方のプレイが継続される）」の設定では、負けた方から見れば、「相手に自分のコインを駄目にされた」形になり、このことがさらに対戦でのストレスを増大させる結果となる。そして、やめておけばいいのに意地になって対戦を続ければ続けるほど、どんどんストレスが溜まっていく。

このように対戦ゲームは、ゲームセンターに今までなかった多くのストレス要因を持ち込んだ。だが、このことで「2P対戦」というシステムに欠陥がある、と一概に言うことはできない。なぜなら、これまで対戦ゲームを例に考えてきたストレスの多くが、結局は「自分のミスや、未熟さを認めたくない」ことから来ていることからもわかるように、ストレス形成の原因のかなりの部分が、ゲームシステム側よりはむしろ、プレイヤーの考え方によるものである、と結論づけられるからである。ならばこうは考えられないだろうか。

「プレイヤーの考え方次第で、ストレスを回避したり、ストレスとうまく付き合っていくことができるのではないか」と。

基本的にゲームは、「やっていて楽しいもの」である。プライズ機で景品がとれたときは誰だって楽しいだろうし、シューティングゲームで雨のように降り注ぐ敵弾を必死にかわしている最中も、プレイヤーにとっては、「至福の瞬間」であることには間違いない。しかし、その楽しい瞬間を、より楽しいものにしているのは、それまで景品がとれなかったり、敵弾に当たってしまったりを繰り返してきたことで生ずるストレスに他ならない。なぜなら、プレイする度に景品がとれたり、ゲームをクリアできたりしても、それは全然味気ないものであろうから。

このように、適度なストレスは、逆にゲームをより「楽しませる」方向にはたらく場合がある。同じストレスでも、プレイヤーがそのストレスを生かしているかどうか、言いかえればプレイヤーが「向上心を持っているかどうか」で、善玉にも悪玉にもなりうるわけである。プレイヤーが向上心を持っていれば、たとえミスしても、そのミスの原因を考えたり、上手な人のプレイや雑誌記事を参考にしたりするうちに、だんだんとゲーム性を理解していき、やがて上手に景品がとれたり、先の面まで進めるようになる。逆に向上心がなければ、同じようなミスを繰り返し、ストレスは溜まる一方である。



「たかが遊びに『向上心』なんて…」と思う方もおられるとは思うが、ゲームセンターで遊ぶことを「遊び」と割り切れてない人が多いからこそ、ストレスを溜める人が少なくないのではないだろうか。「向上心」を持つきっかけは何だって構わない。往年のゲーマーがそうであったように、「己の反応速度の限界を試したい」というのでも構わないし、対戦ゲームなどで、「お気に入りのキャラクターが無残に敗れる所を見たくない」というのだって構わない。もちろん「上手に景品をとって、彼女にいい所を見せたい」なんていう、半分「下心」が混じったようなものでも一向に構わない。ただし、「損得勘定」を考えだすと、逆効果になる場合が多いので、やめておいた方がいいと思う。

とにかく、せっかくなけなしの百円を入れて遊ぶのだから、全力でかかりたい、そういう思いがあれば、それは向上心につながり、やがては「至福の瞬間」を迎えることができるだろう。これが、ゲームセンターでストレスと付き合うベストの方法だと私は考える。

今日のゲームセンターには、色々な「楽しみ方」が共存している。一人でストイックにハイスコアを目指す人がいる傍らで、対戦相手と実戦さながらの機の読み合いを展開している人もいる。そうかと思えばモニターの向こう側の世界に共鳴する人もいるし、中にはお気に入りのキャラクターをこちらの世界に引っぱり出す人もいる。そしてもちろん、仕事や飲み会の帰りにワイワイ言いながらプライズ機やドライブゲームを楽しむグループもいるし、家族や恋人とのひとときを過ごす人もいる。そんな色々な「楽しみ方」の中から、自分に最も合ったものを見つけること、それがゲームセンターでストレスと付き合う近道なのかもしれない。

以上、プレイヤー側の考え方という観点から、ゲームセンターでのストレス形成、そしてストレスとの付き合い方について考えてきたが、ゲーム側に原因が全くない、とは言い切れない。ビデオゲームの難易度は年々上昇しているし、対戦格闘ゲームの台頭で、プレイヤーに複雑な操作を要求するゲームが多くなった。そこにはもはや、初心者がつけ入るすきは皆無と言っていい。初心者が楽しめるゲームは、クイズや「テトリス」、「ぷよぷよ」に代表される「落ち物」、それにパズルぐらいに限定された感すらある。もっと多くのプレイヤーが色々なゲームを楽しめるようになるためにも、そして、少しでもストレスの形成を回避するためにも、ゲーム側の「歩み寄り」が不可欠である、ということを付け加えて、今回の検証を終えたいと思う。

HYPER−EX

㈱アイマックス

国民的娯楽の一つに挙げられるパチンコ。現在そのマーケットは20兆円とも30兆円ともいわれており、年々、巨大化の一途を辿っている。ゲーム業界でも数年前から、この人気にあやかろうと様々なタイプのパチンコメダル機がロケーションに登場し、活況を呈している。

今月紹介する㈱アイマックス（本社・東京、今成一雄社長）の「HYPER−EX」もパチンコタイプのメダルゲーム。ただし、従来のものと差別化を図るため改良に改良が加えられた。

人間の価値を価格に換えて判断する占い機「ラズマタッズ」を始め、負けた相手に煙を吹き掛ける反射神経ゲーム「爆煙パニックスモークザウルス」など斬新なアイデアには定評のある同社の製品だけに、この「HYPER−EX」にも注目が集まるところだ。

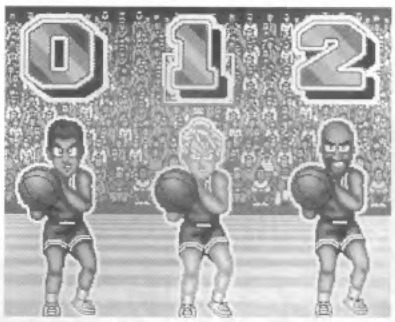
新商品

クローズアップ

★…for Operator's

古き良きアメリカを表現したパチンコメダル機

この「HYPER－EX」の最大の特徴はポップな外観にあるといえる。1950年代から1960年代のアメリカンジュークボックスをモチーフにした筐体は、最も輝かしい時代の〝古き良きアメリカ〟を再現。更に、筐体を取り囲むように配置されたライティングは、これまでのパチンコメダル筐体のイメージを一新。「ピンク」「イエロー」「グリーン」に輝く電飾はネオンサインを思わせ、見るものに一種ノスタルジックな感覚を与える。これまで、どうしてもパチンコメダルのメインターゲットはパチンコ客からの流れで男性客とされてきたが、どうやらこの製品には、その定理は当て嵌まらず、むしろカップル客や女性客がメインターゲットとなりそうだ。



画面は「CR・スーパーダンク」

また、同筐体の特徴として完全板金筐体ということが挙げられる。従来の木製タイプのものと比べて精度・強度共に格段にアップしており、長期的稼働が見込める。

そして、このアイキャッチの高い筐体に搭載されるパチンコソフトには「CR黄門ちゃま」「CRスーパーダンク」「CRサイコロン」の3機種が予定されている。

各ソフトの内容については以下の通り。

○「CR・黄門ちゃま」

現在のCR人気の火付け役といっても過言ではなく、今なおその人気は衰えることを知らないビッグタイトル。過去にもパチンコメダル機に多く使用され、CRパチンコ機の定番といえる。

○「CR・スーパーダンク」

バスケットボールの試合をモチーフにしたソフト。3人の外人キャラクターが演出するリーチアクションは多彩で、プレイヤーを飽きさせない。

○「CR・サイコロン」

4インチ液晶画面を使用。カゴ屋が忍者に変身する〝爆弾リーチ〟を始め、猿がバナナで滑る〝つるりんダッシュリーチ〟などコミカルなリーチアクションが特徴。

その他、大当たり回数やデジタル回転数など現在までの台の状況が一目で分かるデジタル表示機能を搭載。このデータを表示することで「今日は7回も大当たりしてるから…」、「300回も回転しているから、そろそろ…」など、プレイヤーは自分なりにその台を判断することができる。つまり〝予想〟という新しい要素を付け加えることで、台を選ぶ楽しみが味わえるという訳だ。

因みに発売に先駆けて実施されたロケテストでは、同社の予想を上回る高インカムを記録しており、必然的にオペレーターからの期待も高い。この「HYPER－EX」の登場は、メダルゲーム全体の活性化を促すと同時にロケーションの新しい活力になってくれるだろう。

〈仕様〉
●サイズ　H1900×W720×D610（㎜）
●重量　88㎏
●消費電力　200W（AC100V）
●OP価格　36万8000円
●発売中

問い合わせ先：㈱アイマックス アミューズメント販売部 03（3737）0041

連載

日本のテーマパーク(35)

平家落人伝説が伝わる秘境の温泉郷に狩人(またぎ)の技と生活を再現した『平家狩人村』

栃木県塩谷郡栗山村湯西川

温泉と豊かな自然に包まれた平家落人伝説が伝わる秘境『湯西川』

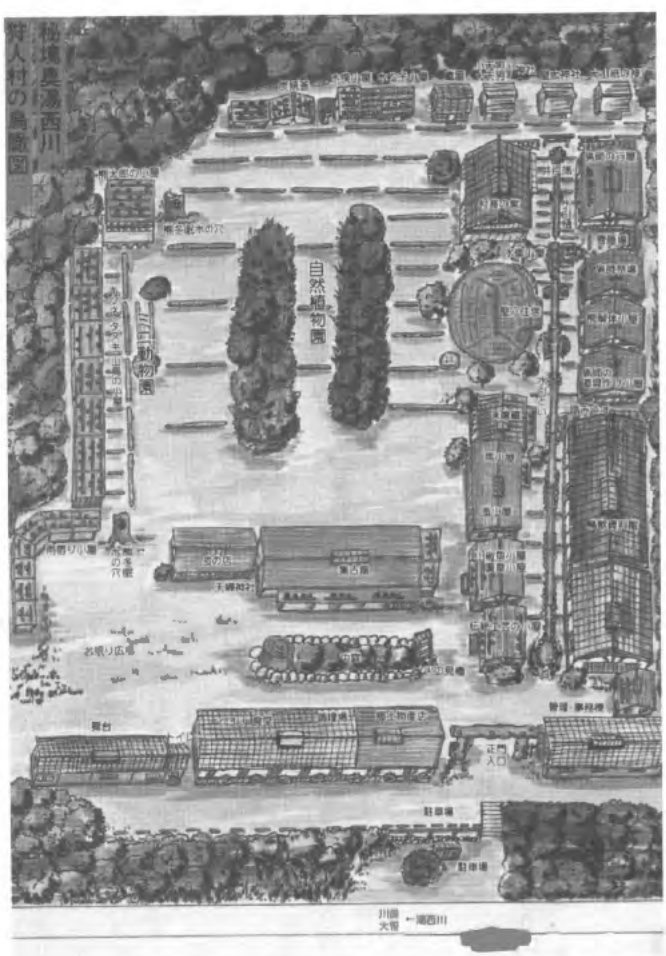
日光鬼怒川国立公園は、恵まれた風光と歴史的な遺産、そして温泉郷が連なっている地域として知られる日本有数の観光地である。東京浅草を始発とする東武電鉄の駅名にも、鬼怒川温泉、川治温泉、湯西川温泉、湯野上温泉、芦ノ牧温泉など著名な温泉郷の名が並んでいる。

しかし、会津鬼怒川線が開通した七年前までは、鬼怒川以遠の温泉は、むしろ秘湯として知られていた。たとえば、湯西川温泉までは、鬼怒川温泉からさらにバスで2時間弱かかって到着した。

また、この連載でもしばしばとりあげたように、日光鬼怒川地域は、個性的なテーマパークが集結している地域でもある。

湯西川は、平家落人伝説が伝えられていることでも知られる。

「1885年、源平が最後に雌雄を決した壇の浦の合戦で敗れた平家一族は、各地に散り散りに逃れていったが、平重盛の六男平の忠房の一統は、鶏頂山に落ち延び、そこで密かに生活していた。そして、ちょうど端午の節句の早朝、一族に男子が誕生し、それを祝うために鯉のぼりを掲げた。ところがこれが源氏の目にとまり、急襲をうけることになった。さらに飼っていた鶏の夜明けにときを告げる声を察知されて、再び奇襲をうけて、一統は湯西川に逃げ延びた。以来、同地では鯉のぼりを掲げず、鶏も飼わないという風習



が残ったという」。その湯西川温泉も、今では浅草から、急行南会津号で2時間30分の湯西川温泉駅からバスで35分となった。平家落人大祭、平家祭りなど、その伝説の跡をとどめる祭りがあり、また、湯西川集落の旧家に伝わった資料を展示する「平家落人民俗資料館」、平家落人の集落を九棟の茅葺き屋根の家と小屋で再現した「平家の里」など、それの伝説を裏づけ、また往年の姿を偲べる施設もつくられている。

新たな見所、伝説の実際の姿の展示場所　としてオープンした『平家狩人村』

その湯西川温泉からさらに奥に入り、山深い奥湯西川温泉に、昭和62年9月にオープンしたのが『平家狩人村』である。湯西川温泉郷からさらに車で10分ほどかかるが、無料の送迎車がある。

温泉地には毎年多くの人が訪れるものの、観光地や見所が少ないために、伝説の落人の実際の生活や日常の姿を再現すべく企画されたものである。地元の有志が集まって組合を組織し、そこが経営・運営を行なうというユニークなシステムをとっているのも特色である。

同村は、コンパクトにまとめられた展示館が連なって、猟師の村を構成しており、順に辿ると、その雰囲気と当時の人々の生活、狩猟の様子などが理解されてくる仕組みになっている。展示館は、次のようになっている。

○一番館「鳥獣資料館」
周辺の地に生息しているムササビ、月の輪熊、狐、狸、鹿などの剥製を、自然の姿そのままに展示している鳥獣の資料館。

○二番館「猟師の道具作り小屋」
狩人が使った狩りをするのに必要な道具を展示している。

○三番館「解体小屋」
熊や鹿などを解体する様子や道具などを展示する。

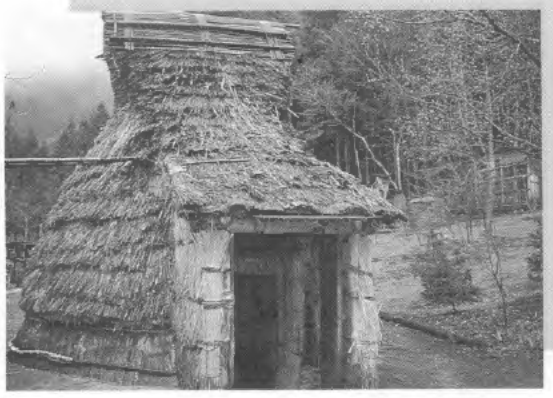
○四番館「猟師祭場」
狩人が狩りのために寝泊まりする小屋。

○五番館「猟師の行屋」
狩りのための知識や技術を勉強するところ。

○六番館「神社」
山の神を祀った「大山祇の神社」、日本人の祖神である「皇太神社」、そして山伏のなごりを伝える「大天狗・小天狗神社」の三つが並んでいる。

○七番館「村長の家」

獲物を割るシーンや解体作業風景は、今は忘れがちな「人の生活と動物の命の距離の近さ」を感じさせ、圧倒される



狩人のリーダーである村長（むらおさ）の家。村長は狩人を率いているだけではなく、周辺の動物の調査も行なっていた。

○八番館「竪穴住居」
縄文時代の竪穴住居を復元。素朴ないろりには、薪がくべられ、座って暖をとることができ、休憩所ともなっている。

○九番館「味噌蔵」
重要な食物のひとつである味噌の貯蔵庫である。

○十番館「馬小屋」

○十一番館「蚕小屋」

○十二番館「薬草小屋」
狩人にとって薬草の知識と収集・貯蔵は直接生命に関係する重要な習慣であった。

○十三番館「伝統工芸の小屋」
地域の伝統工芸品、古物を展示している館。

○十四番館「集古館」
湯西川の工芸品、生活用品などを蒐集、展示している小さな博物館である。

○十五番館「夫婦神社」
十数体の天然木の観音像他、素朴な性信仰に関わる珍しい物を展示。

○十六番館「木挽小屋・木杓子小屋」
地域の伝統工芸でもある木挽、そして木杓子や木鉢などの制作を実演している。

○十七番館「炭焼釜」
ナラの木を実際に復元した釜で焼いて炭にしている。

○十八番館「皮の店」
熊、狸、鹿などの皮を販売しているショップ。

○十九番館「ミニ動物園」
周辺に住む鳥獣やワナ、熊の冬眠の穴などを展示している。

これらの館・小屋の他にも、水引樋、井戸端、雪隠（トイレ）なども昔のままに復元されている。また、イロリ食堂、郷土物産店も設置されている。

限られた商圏と入村者数 魅力のアピールが将来につながる

オープン以来、9年が経過したが、入村者はまだ、かなり少数にとどまっているようだ。その理由には、まず冬季の豪雪があげられる。通年営業をしているが、降雪期には、2～3メートルの雪に閉ざされるために、半ばクローズ状態をよぎなくされる。雪かきで1日が終わってしまうことがほとんどであるという。

さらに、入村者の大半が、地元湯西川温泉の宿泊客で、広域の集客は得ていない状況にある。また中高年の客が

写真右から六番館「村長の家」、十四番館「集古館」、十五番館「夫婦神社」

多く、夏休み時期には家族連れが目立つようになるが、テーマパークの有力な客層のひとつであるヤングカップルは少ない。

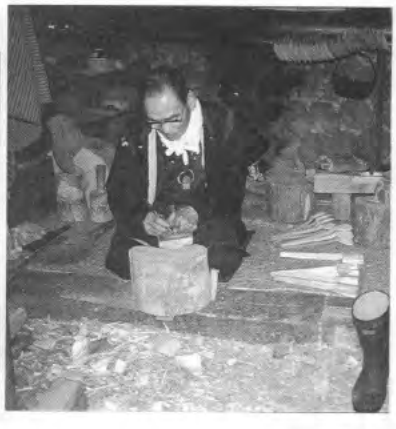
また、知名度の点でも、広域の集客には難があるようだ。しかし、近年、交通アクセスが改善されており、周辺の自然環境の魅力、そして同村の個性的なテーマパークとしての価値が、より広くアピールされれば、温泉宿泊客以外にも、集客は可能であると思われるし、周遊観光の立ち寄りスポットとして、その存在を高めていくことも可能であると考えられる。

前述のように、自然環境、そして温泉の魅力はきめて価値があるし、同村も小規模ながら、なかなか優れたテーマパークである。

取材時は、新緑冷えの時期、そして折悪しく土砂降りの雨というハンデキャップがあったが、それでも、〝狩人村〟がもつ雰囲気と歴史的な価値は、しっかりと伝わってきたし、周辺の自然環境が有する価値にも魅了された。地域の産物の魅力や、その他、人をひきつける財産にはことかかないのである。

したがって、いわば、かつての平家の落人村がそうであったように、まだ密かに人知れず息づいているレジャー空間であるような気がする。

十六番館「木挽小屋・木杓子小屋」では木杓子、木鉢の制作実演を観ることが出来る（写真・中央、右）、写真左は十七番館「炭焼釜」

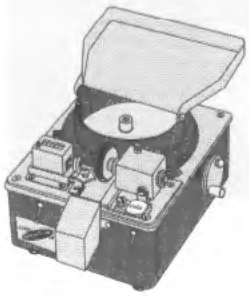


施設概要

■住　所　栃木県塩谷郡栗山村湯西川1658
■問合わせ　TEL 0288（98）0315
■営業時間　午前8時～午後5時　※冬期間（12/1～3/31）は午前8時30分～午後4時30分
■休　日　年中無休
■入村料　大人　1,000円　中高生　700円　小学生　500円
団体割引／20名以上10%割引
■交　通
●東武電鉄・会津鬼怒川線を利用して
浅草駅 ―― 鬼怒川温泉 ―― 川治温泉 ―― 湯西川温泉
湯西川温泉
●JR線を利用して
上野駅 ―― 宇都宮駅 ―― 今市 ―― 鬼怒川温泉 ―― 湯西川温泉
●マイカーを利用して
浦和I.C ―― 宇都宮I.C ―― 今市I.C ―― 鬼怒川温泉 ―― 五十里湖 ―― 湯西川温泉

硬貨計算機

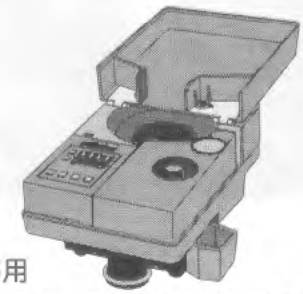
スーパーコインカウンター



携帯用

★電動でも手動でも使用出来ます
★硬貨もメダルも数えるフリーサイズ
★毎分1.000枚の高速計数
★持ち運びに便利な小型設計

CS-10カウンター　CS-20カウンター



携帯用

★CS-10（国内6金種専用）硬貨計算機
◎選別式電動のみ、機械式計数器

★CS-20-01（国内6金種専用）
★CS-20-04（フリーサイズ）
◎選別式電動のみデジタル電光計数器
◎1から9999まで枚数カット機能

CS-35カウンター

設置型

★CS-35-01（国内6金種専用）
★CS-35-04（フリーサイズ）
◎選別式電動のみ電光計数器
◎1から9999まで枚数カット機能
◎ホッパー容量2.000枚

修理は即日修理し発送

ORIGINAL GAME MEDAL

オリジナルメダルは即納

着磁ステンレス
25 cents size

インデアン

イーグル

ライオン

非着磁ステンレス
25 cents size

ピエロ

サッカーボール

騎　士

真鍮+ニッケルメッキ
25 cents size

ピエロ

騎　士

鉄+ニッケルメッキ
25 cents size

帆　船

真鍮+ニッケルメッキ
5 cents size

ベ　ル

着磁ステンレス
10 penny size

ワ　シ

真鍮+ニッケルメッキ
25 mm size

日本丸

非着磁ステンレス
25 mm size

チェッカーフラッグ

着磁ステンレス
26 mm size

クラウン

真鍮+ニッケルメッキ
30 mm size

クラシックカー

オーダーメダル《スピード製作》

株式会社 東葉興業（トウヨウコウギョウ）
〒272-01 千葉県市川市香取2-12-15
☎ 0473(57)8000
ご注文は FAX 0473(58)7628

限りない可能性とともに
21世紀の中■市場にアクセスする!!

月刊コインジャーナル
国際中文版
ついに誕生!

中国市場の成長と限りない発展資源、
そして、今後アジアへ向けて伸び行く未来を睨み、
遂にコインジャーナルの
国際中文版(北京語)が誕生しました!!
ボーダーレス時代のAM産業に欠かせない、
様々な情報を生の声で掲載。
この一冊が、きっとあなたのビジネスチャンスを
拡げるお役に立つことでしょう。

Coin Op.Journal
International Chinese Edition
錢語

台灣錢語廣告事業股份有限公司 制作/発行

21世紀にアクセスする情報企業
株式会社コインジャーナル

■本　社■ 〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F
Tel, 06-354-9891　Fax, 06-354-9898

■東京支社■ 〒150　東京都渋谷区円山町5-4　道玄坂ビル6F
Tel, 03-3477-2250　Fax, 03-3770-6053

好評開催中

中古ゲーム機・カラオケ機器買取り会

IN仙台・名古屋・福岡

中古・新品のゲーム機・カラオケ機器を現金にて高価買取りしております。

☆事前に弊社担当・林までご連絡下さい。

買取り会のしくみ

事前連絡 **持ち込み** **その場で現金支払**

買取り会カレンダー

	東海 名古屋	東北 仙台	九州 福岡
6月	12（水）	19（水）	26（水）
7月			24（水）
8月	1（木）	6（火）	

※基本的に第2、第3、第4水曜日に開催（このほか、7月は広島で開催予定）

会場住所

名古屋会場　愛知県春日井郡春日井町大字下の郷字新田94　中京陸運㈱内　当日連絡先 ☎080-98-57351
仙　台会場　宮城県苅田郡蔵王町宮字松ケ丘216　㈱カシオ内　当日連絡先 ☎080-98-57351
福　岡会場　福岡県福岡市南区清水4−4−5　㈱九州プレスサービス内　当日連絡先 ☎080-98-57351

アミューズメントオークション

毎回400台以上の中古ゲーム機が超破格値で登場する競売会です。

6月8日(土)	大阪 〈中継 中国(広東省)〉	☆400台
6月21日(金)	東京 〈中継 大阪〉	500台
7月5日(金)	大阪 〈中継 韓国(ソウル)〉	☆400台
7月26日(金)	東京 〈中継 シンガポール〉	☆500台
8月23日(金)	東京	500台

☆のついた日程は通信ネットワークによる同時オークションです。

会場住所

東京会場　千葉県船橋市潮見町12-2 ㈱ナカノ商会内 ㈱ケイアンドユウ　当日連絡先 ☎0474-35-8517
大阪会場　大阪府門真市下島頭409-1 ㈱三協内 ㈱ケイアンドユウ　当日連絡先 ☎0720-85-0020

ケイアンドユウのインターネットホームページ

●イベント情報・約1000台の最新中古ゲーム機在庫情報が盛りだくさん！

URL:http://www.threeweb.ad.jp/KANDU

お気軽にお電話下さい。
●オークション・ガレージセールの資料をお送りいたします。
●オークション直前リストをFAXにてお送りいたします。

■"流通の革新"――ハイテクふんころがし

株式会社 ケイアンドユウ

〒577 大阪府東大阪市高井田本通5丁目1番28号

本社／☎06-783-6362　FAX06-783-6347　フリーダイヤル0120-006362

今月の 中古機情報

中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。ビジネスに直接つながる"生の情報"を満載してお届けします。

ストZERO2の好スタートで市場に動き

ここ暫らく中古機市場は膠着した状態が続いていたが、ストリートファイターZERO2の発売によって多少の動きが出てきた。前号ではストZERO2が発売されたからといって、直ちにストZEROの1が中古市場に出てくることはないだろう、と予測していたが予想に反しストZEROの1が市場に出てきた。

これはストZERO2が予想以上のインカムを叩き出していることも要因になっているようで、このまま高稼働を続けるならストZEROの1以外の有力ソフトもゾクゾクと市場に出てくる可能性がここにきてグッと高まってきた。

市場はストZERO2のこの効果を期待していただけに、あとはできるだけロングランの高稼働を祈るばかりである。ロケーションが活況を取り戻せば、当然のことながら中古市場も活気づくことになる。バーチャファイター3が発売延期になった時だけに、このストZERO2の予想以上の高稼働は久々の明るいニュースだ。

ストZERO2の高稼働の影響は来期にも引き続き出てくるはずだ。そうなればバーチャファイター2、鉄拳2、ファイティングバイパーズ、ソウルエッジなどの格闘技ものの有力ソフトが市場に出てくることも十分に期待できる。

他格闘技ソフトの取引価格急落か!?

これらの有力ソフトは国内はもとより国外からの需要も高く、特に輸出業者にすれば待ちに待ったソフトだけに久々のビッグビジネスのチャンス到来ということになろう。ただ先にあげた有力ソフトの中にはストZERO2の発売で取引価格が急落する恐れのあるものもある。それだけに取引価格の設定が難しいところだ。

特に最近では、この取引価格の急落が目立つだけに高値で摑み、底値で手放すという最悪の事態も起こりうる。ストZERO2がどこまで独走するか、またどれだけインカムを伸ばすかによっても、弾き出されたソフトの取引価格が微妙に影響する。暫らくはストZERO2の動きに目が離せないことになりそうだ。

市場はストZERO2のヒットを大歓迎しているし、また先にあげたように有力ソフトが市場に出てくることも予想されるが、ストZERO2のダントツの独走が他ソフトを喰ってしまうという恐れもある。そうなれば先に述べたように取引価格の値崩れが懸念される。

またインカム面でも、今現在人気を集めているソフトのほとんどが格闘技もので占められているだけにストZERO2以外の格闘技もの全体のインカムが急落することも考えられる。ストZERO2の大ヒットは、こうした二面性をも抱えているだけにストZERO2の大ヒットの収支決算を出すのはまだ先のこととなりそうだ。

懸念されることはあるものの、ストZERO2のヒットでロケーション現場も中古機市場もホッとしていることは事実だろう。

しかしそうした久々の明るいニュースがあるにもかかわらず、中古機業者の中にはストZERO2の動きに関心を示さないものもいる。輸出を中心に特に大型機を扱っている業者などは、基板への関心が薄れている。

「中古基板の売買ではリスクが高い

わりに利益確保が難しい」というのがその理由で中古機業者は大型機を中心に輸出する業者と基板を中心に国内販売する業者に市場内での住み分けが進んでいるようだ。

まだ完全に輸出と国内とにハッキリと色分けできているわけではないが、「大型機の輸出に経営のシフトを移している」と経営戦略の鉾先を国外に向けている業者が増えつつあるようだ。中古大型機の輸出は零細業者には荷の重いビジネスで当然のことながら中堅以上の業者の分野となる。

他産業の中堅企業が市場に新規参入

その中古ゲーム機の輸出にゲーム業界以外の企業も関心を持ち始めているようだ。東京のA企業は社内に中古ゲーム機の輸出部門を新設。本格的な営業活動を開始した。まだこの企業の詳細な実態は把握できていないが中堅の上場企業のようだ。

中古大型機の輸出は零細業者には荷が重いと述べたが、ゲーム業界内の中堅業者でも、こうした新規参入の企業と比較すればその規模は零細である。資金力も比較にならないだろうし、第一に残念ながら人材が不足している。

いくらゲーム業界の経験が豊富であっても、こと輸出となれば、語学力や輸出先の情報収拾力など専門的な知識やノウハウが要求される。しかも国際マーケットは複雑で刻々と変化している。そうしたことに迅速に対応していくには組織力が必要で、ゲーム業界の中堅業者でこうした商社機能を持っているところは極めて少ない。

新規参入してくる企業は不況の中で利益率の高いビジネスを探してゲーム機ビジネスに目をつけたのであろうが他産業から見ればAM産業は、やはり不況に強い業種と判断したようだ。

今後、この新規参入がこのA社だけで終わるのが、それともこの後数社が続いて参入してくるのかは今のところ判断できないが、パワーの比較では新規参入組が数段上だろう。そのパワーに対抗していくには、かなりの知恵が必要で輸出業者にとっては気掛かりな存在となりそうだ。

ただこうした企業が中古機市場に新規参入してくることによって、市場が新たな刺激を受け活力を産むことも考えられる。ただただ新規参入企業に排他的な態度を見せるのではなく、新たなビジネスパートナーとして見つめる目も必要だろう。

今期の中古機市場はストZERO2の好スタートによって久々に活気を取り戻した。しかし全体としてはトーンダウンしており、不況、不景気だからといって中古機のニーズが高まるということは依然としてない。

常識的に考えれば不況、不景気は中古機市場にとってプラスに作用するはずである。だが、何度も述べてきたが不況、不景気が全くと云っていいほどプラス作用せず、むしろロケーションの落ち込みと連動し中古機市場までが低迷している。

これは数本のヒットソフトに頼りきる、頼らざるをえない体質に原因があるのではないか。ソコソコ稼働するソフト数が大幅に減り、ほんの数本のヒットソフトだけに支えられている状態なのである。

このソコソコ稼働するソフトが大幅に減少した背景には家庭用ゲームソフトの存在がある。業務用以上の数量でソフトが毎月毎月発売されているのである。業務用ソフトに多少のユニークさや新しい物語性があったとしても、家庭用ゲームソフトで日常的、慢性的に刺激を受けているゲームファンにとっては特別刺激的なソフトとは映らないのであろう。

今回発売されたストZERO2クラスであれば家庭用ソフトを超えているのであろうが、それ以外のクラスのソフトでは家庭用ソフトと変わらないと判断されているのではないか。

初期稼働だけがハイインカムで1ケ月足らずで消えていくのは、1~2回プレイしてみて、この程度かと判断されたということであろう。この体質が変わらないことには、いくらストZERO2クラスが高インカムを続けても、全体としては上昇に転じることができないのではないか。

ロケーション現場も中古機市場も今後は家庭用ソフトと業務用ソフトの綱引きの中で営業をしていくことを考慮する必要がありそうだ。例えばこの種のソフトは家庭用でも発売されておりレベルも高いとなると中古機市場では見送り気分になるだろうし、取引価格も低めに設定するという具合だ。

今現在、この家庭用ソフトと業務用ソフトとの綱引きは、やや業務用ソフトが優位を保ってはいるが、対戦システムさえパソコン通信を通じて家庭内で楽しめるようになってきているだけに、いつまでこの優位を保てるか。今後ロケーションにしても中古機市場にしても最大の敵はこの家庭用ソフトであることに間違いはないだろう。

クレジットタイプ基板　うります&かいます

麻雀・ポーカー・8ライン他クレジットタイプの基板・両替機・各種筐体・モニター高く買います!!

とにかく高く買います！なんでも買います！

【麻雀】
- 大中華圏……45,000
- 麻雀リーチII……40,000
- 宇宙の神秘……40,000

【花札】
- 華五光……40,000
- 華菖蒲・華吹雪……10,000
- アルバ花6(ＡＡＡ31／ＡＡＡ21)……25,000
- 花嵐(サブ基板)……25,000

【ポーカー】
- 各種ＰＫ縮小基板……高値買取！
- メジャージョーカー……35,000
- ツインズジョーカー……20,000
- 37スクランブル(サブ基板)……8,000

【8ライン】
- トニックペアチャンス……30,000
- キューティラインリミテッドII……30,000
- キューティラインリミテッド……25,000
- エルドラード……2～30,000
- ジングルベル……25,000

【筐体／両替機／電子部品】
- 18型テーブル筐体……高値買取！
- 七尾18型モニター(ＭＳ8)……12,000
- 両替機……高値買取！
- エマージング7……30,000
- ビッグショット……100,000
- プレイスロット……70,000
- ヒロダービー……高値買取！

※5月10日の買取り価格です。リストにない基板・機械も買います。

24時間OK 在庫リスト/最新価格/新製品情報

東京　03-3940-6000　大阪　06-455-6000　名古屋　052-453-6000
札幌 011-210-6000　福岡 092-482-6000　仙　台 022-268-6000　広島 082-223-6000
最新販売価格のボックス番号➡111000＃　最新買取価格のボックス番号➡111001＃

最新の中古基板情報がＦＡＸでカンタンに取り出せます

クレジットタイプの基板・機械は全て取り扱っています。新製品も激安価格!!

トニックパートII　爆発的人気！
※パートＩからの改造もＯＫ！
メジャージョーカー　絶賛発売中！

好評発売中！
ＨＲ95　花合わせ96　エンジェルクラブ
花フィーバー　花嵐　花ボーナスII

高性能両替機　120,000円！
千円・五千円・１万円・500円玉を
100円玉・500円玉に両替

14型卓上筐体　90,000円
Ｈ325／Ｗ350／Ｄ435　東映モニター
8ライン・麻雀・ポーカー・花札

各種筐体をメダル払出にできます！　ワンタッチハーネス付30,000円

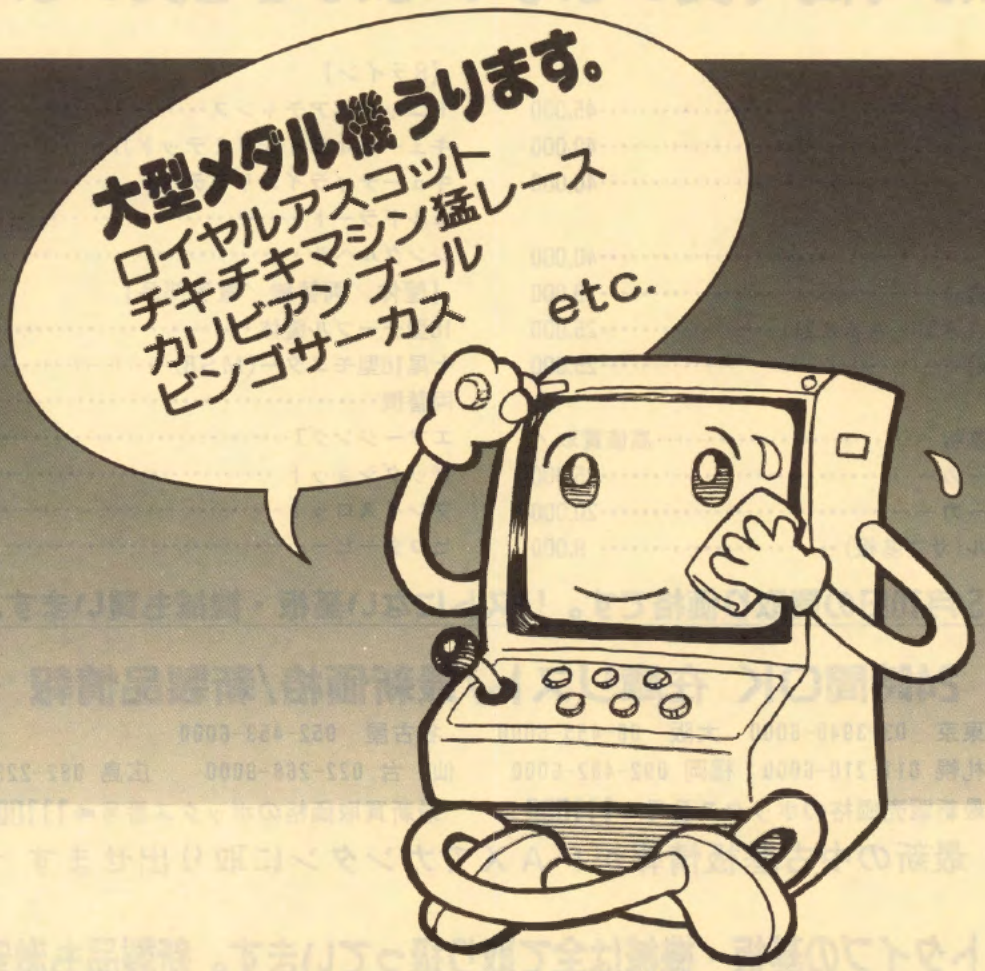
★ソレノイド・ホッパーなんでもＯＫ　★麻雀・8ライン等すべてＯＫ
★払出クレジット点数フリー設定！　★おつり機能付！　★各種ハーネス有

あらゆる基盤・機械の修理承ります！

なんなりとお気軽に☎0120-645-0210

有限会社 ネクスト
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目2－9
ＴＥＬ（06）645－0210　ＦＡＸ（06）644－0040
振込み銀行　あさひ銀行　大阪恵美須支店　当座　503066　有限会社ネクスト

納得いく価格で勝負



ゲームのことなら、なんでもお問い合わせ下さい!!

大型機・TVゲーム筐体
中古基板 売ります・買います

売ります!
買います!!

弊社はアミューズメント施設の企画、設計、施工から運営、管理までの一切を、国内外を問わず行なっているアミューズメント総合企業です。弊社では静岡県下最大級のアミューズメント施設の運営、管理を手掛けており、そこで得た弊社独自のノウハウにてお客様に適切なアドバイスが行なえ、また、常時専属サービスエンジニアも10名待機させるなどの万全の体制を整え、お客様のお電話をお待ち致しております。

全商品、完全メンテナンスでお届けします!

売って安心 買って安心 アミューズメント総合企業

株式会社 エパトン

〔本社〕〒432 静岡県浜松市広沢3-24-5 TEL053(453)8630 FAX053(453)8632
〔販売・営業所〕〒430 静岡県浜松市新津町301-1 TEL053(466)7333 FAX053(466)7334

うります&かいます㉝

●うります
・ワールドダービー
・ビンゴサーカス
・ブラックジャック
・エキサイティングダービー
・NEWペニーフォール
・シグマのメダル機
・セガのメダル機
・コトブキのメタル機
・各種両替機
・各種フリッパー
・子供用メタル機

●かいます
・バーチャレーシング（DX）
・バーチャレーシングツイン
・ラッドモビール
・アウトランナーズ
・スーパーチェイス
・ファイナルラップ（S）
・ファイナルラップ（DX）
・グランプリスター
・F1エキゾーストノート
・ウイニングラン（DX）
・アウトラン（DX）
・パワードリフト（DX）
・アフターバーナー（S）
・アフターバーナー（DX）
・シスコヒート（DX）
・ビッグラン（DX）
・スズカ8アワーズ（S）
・スズカ8アワーズ（DX）
・フォートラックス（DX）
・スタジアムクロス
・パワーホイールズ
・レールチェイス
・G－L.O.C.（DX）
・ストライクファイター
・スターブレード
・リッジレーサー（S）
・リッジレーサー（DX）
・ターミネーター2
・ゴーリーゴースト
・オペレーションウルフ
・スティールガンナー
・レーザーゴースト
・リーサルエンフォーサーズ
・コズモギャングズ
・S．S．B
・サンダーブレイド
・ノックダウン
・エアーホッケー
・エキサイティングスピードホッケー
・UFOキャッチャーミニ
・ニューUFOキャッチャー
・ムーンキャッスル
・スウィートランド
・NEWスィートランド
・ドリームタウン
・スーパーエレファント
・カプセルゴルフ
・ミスターバットマン
・アームチャンプス

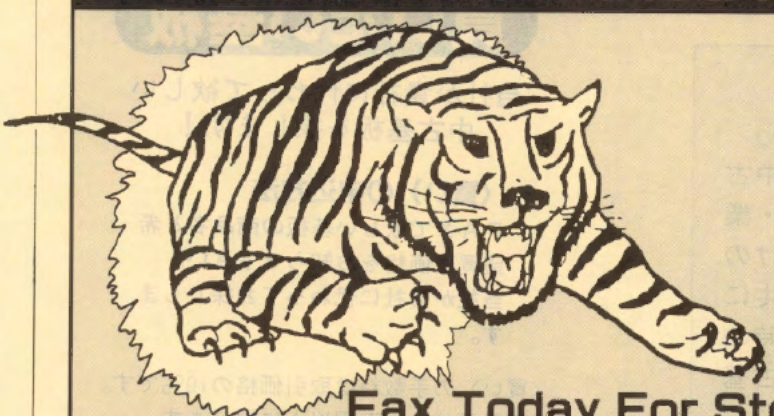
※その他多数取扱っております。
お気軽にお電話ください。

㈱タイガー商事　大阪市鶴見区
今津中1－7－12
☎ 06（962）9425
FAX06（962）4556

高く買います。安くうります。

最新中古大型機は「売り」「買い」ともにおまかせ下さい。

For Used Dedicated Machines, contact…



大型機高価買取
バーチャファイター
リッジレーサー
アウトランナーズ
バーチャレーシング
その他、体感
（特にDXタイプ）

Fax Today For Stock List & Prices.

★Top Quality at Used Prices

Lethal Enforcers
Daytona USA DX & Twin

Ridge Racer DX & Twin
Circus Circus & Many More

㈱タイガー商事
TEL：06-962-9425㈹ FAX：06-962-4556 ●振込先 近畿銀行放出支店 普通 279271 ㈱タイガー商事
〒538 大阪市鶴見区今津中1－7－12

Tiger Co.,Ltd. Imazunaka 1-chome 7-12 Tsurumi-ku Osaka 538 FAX：06-962-4556

売手と買手を当社がドッキング。中古基板の仲人役です。

流通革命

売りたい基板

当社が貴社に代わって中古基板の販売先を探します！

〈売り〉の申込方法

ＦＡＸで売りたい基板の商品名と希望販売価格をお知らせ下さい。
当社が貴社に代わって販売先をお探します。

〈売り〉の手数料は取引価格の10%です。
※取引価格は１万円以上に限ります。
※送料別

買いたい基板

当社が貴社に代わって欲しい中古基板を探します！

〈買い〉の申込方法

ＦＡＸで欲しい基板の商品名と希望買取価格をお知らせ下さい。
当社が貴社に代わってお探しします。

〈買い〉の手数料は取引価格の10%です。
※取引価格は１万円以上に限ります。
※送料別

ノーリスク‼クイックアクセス‼

『早く売りたい』『早く手に入れたい』と願っていても簡単にいかないのが中古基板の売買。多忙なオペレーター様・業者様に代わり、当社が販売・買い付けのお手伝をします。〈買い〉〈売り〉共にクイックアクセス。しかも商談成立時のみの手数料。貴社はノーリスクで中古基板の売買ができます。

有限会社 ネクスト
TEL(06)645-0210 FAX(06)644-0040
〒556 大阪市浪速区日本橋５丁目２－９
振込み銀行 あさひ銀行 大阪恵美須支店 当座503066 ㈲ネクスト

中古基板の買い付け、販売をサポートするニューシステム!!

中古基板の売買を迅速にし

現状打破!!

中古基板マーケットを活性化します!!。

中古基板の

うります&かいます㉜

●かいます

・ギャプラス
・がんばれギンくん
・ストリートファイターＺＥＲＯ
・未来忍者
・メトロクロス
・ジャングルキング
・戦場の狼２
・ヴァンパイア
・ヴァンパイアハンター
・Ｘ－ＭＥＮ
・極上パロディウス
・電神魔傀
・ドラゴンスピリッツ
・ナイトスラッシャー
・パズルボブル
・パズルボブル２
・マッハブレイカーズ
・ロックマン
・フリッキー
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・サムライスピリッツ
・餓狼伝説スペシャル
・ドラゴンセイバー
・バーニングフォース
・バツグン
・マーベルランド
・ミスタードウＶＳユニコーン
・五月陣戦
・マジカルドロップ
・ヒットジアイス
・ドンキーコング
・ＳストリートファイターⅡＸ
・スーパーライダー
・ダンクドリーム
・ブラットブラザーズ
・野球拳
・ワールドカップバレー'95
・キャッスルオブドラゴン
・クイズ３６５
・クイズ世界はＳＨＯＷｂｙショーバイ!
・究極タイガーⅡ
・スーパースラムス
・ハットトリックヒーローズ'93
・ドラグーンマイト
・バイパーフェイズワン
・モトス
・ベラボーマン
・豪血寺外伝最強伝説
・サイバーボッツ
・ジョイフルロード
・スーパーイーグルショット
・あたルンです
・スリーシックス
・ワールドヒーローズパーフェクト
・麻雀大予言
・フライングパワーディスク
・ギャラクシーファイト
・ファイターズヒストリーＤＭ
・龍虎の拳
・龍虎の拳２
・バーチャコップⅡ
・龍龍
・Ｊリーグサッカーイレブンビート
・バブルシンフォニー（ソフト）
・ウルトラ警備隊
・美少女戦士セーラームーン
・麻雀同級生
・疾風魔法大作戦
・クイズキングオブファイターズ
・ダブルドラゴンリターンズ
・Ｄｒ．トッペル探検隊
・ガンダムＥＸ
・ぐっすんおよよ

㈲ネクスト　大阪市浪速区日本橋５丁目２－９
☎ ０６（６４５）０２１０
ＦＡＸ０６（６４４）００４０

販売　預かり　委託　何でも承ります!!

売ります。
（在庫常時200台以上有り。）

買います。
（全国どこでも無料取り引き。）

ロケーションの企画立案・運営管理承ります。

メンテナンス契約承ります。

大型機、倉庫で預かります。

販売、預かり、委託承ります。

MICRO JAPAN SYSTEM
〒166 東京都杉並区阿佐ヶ谷南3－1－29 堀野ビル5
TEL 03-3220-2443
FAX 03-3220-2508

うります&かいます㉛

●かいます

・デイトナUSA　DX
・デイトナUSA　TWIN
・デザートタンク
・ラッドモビール　DX
・インディ５００　DX
・クールライダース
・パワードリフト　DX
・アウトランナーズ　TWIN
・スターウォーズ
・スペシャルクルミナル
　インベスティゲーション
・ビッグラン
・シスコヒート　DX
・GPライダー　DX
・スズカ８アワーズ２　DX
・スズカ８アワーズ２　SD
・メタルフォーク
・バーチャコップ２
・ワイルド&パイロット
・29吋アストロ
・29吋バーチャファイターアストロ
・スウィング
・ウエスタンドリーム
・サーカスサーカス
・エメラルドホール(４人用)
・エメラルドホール(８人用)
・スプラッシュフォール
・動物グランプリ
・ドリームサーキット
・宇宙カプセル６
・マジックサーカス
・へろへろサーカス
・ジョッキークラブII
・雷電DX
・雷電II
・雷電I
・水滸演武
・X－MEN
・ウルトラ警備隊
・鉄拳２

港隆電子娯楽有限公司　中国広東省番禺市市橋禺山大道麗景閣９－９０２
☎　８６（２０）４８８９１１１
FAX８６（２０）４８８８８８２

●うります

・10吋モニター(ビンゴサーカス用)
・14吋モニター(ワールドダービー用)
・18吋モニター(三和製)
・19吋モニター(東映製)

㈱マリンゲーム　東京都江東区亀戸３－２５－１１
☎　０３（３６３８）００９１
FAX０３（３６３８）００９３

★うります&かいますの締切は毎月５日です。下記へFAXでお送り下さい。
FAX06－834－4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

中古基板機械 → 高価買います。

当社は中国本土で展開している企業です。
日本語及び英語の堪能なスタッフが常時待機していますので、お気軽にTEL下さい。
尚、買取りリストは上記をご覧ください。

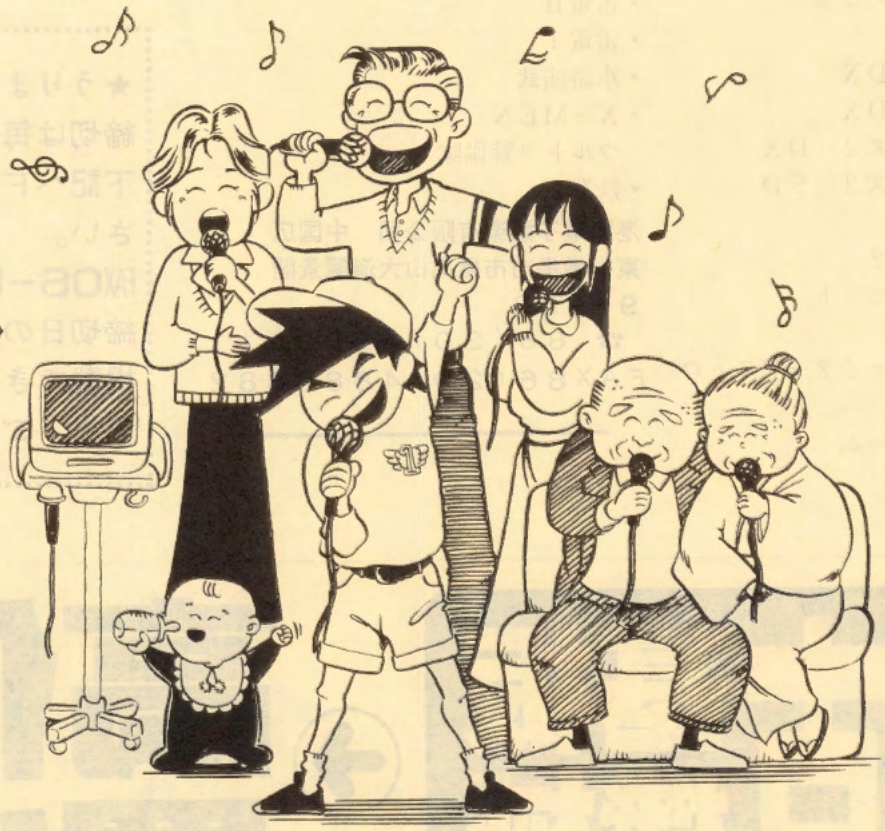
KONG LONG® 港隆電子娯樂有限公司
KONG LONG AMUSEMENT MACHINE & TRADING CO.,LTD.
總公司：中國廣東省番禺市市橋禺山大道麗景閣９樓９０２室
MAIN OFFICE:STORY 9 ROOM 902,LI KING COURT,YU SHEN ROAD CENTRAL,POO YU CITY, KWONG TONG,CHINA

公司電話 86-20-4889111 4889222 4889666
圖文傳眞 86-20-4888882

【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

――カラオケビジネスを育てよう――



■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです ■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです ■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）

うります&かいます㉚

●かいます

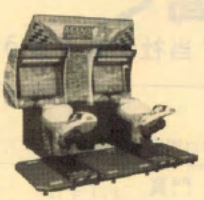
・アウトランナーズ
・G－LOC．DX
・ストライクファイター　DX
・エイリアン３ザ・ガン
・クールライダース
・サイバーサイクルズ　SD
・サイバーサイクルズ　DX
・ジュラシック・パーク
・スーパーチェイス
・スズカ８アワーズ２　SD
・スズカ８アワーズ２　DX
・スターウォーズ
・セガラリー　DX
・セガラリーツイン
・デイトナUSA　DX
・デイトナUSA　TWIN
・デザートタンク
・バーチャレーシング　TWIN
・ファイナルラップⅢ
・ラッキー&ワイルド
・ラッドモビール
・レイルチェイス
・ワイルド&パイロット
・メガロ50
・GPライダー　DX
・ハットトリックヒーロー'95
・バブルシンフォニー
・メタルブラック
・レイフォース
・究極タイガーⅡ
・ダンクドリーム'95
・ナイトスラッシャーズ
・バックファイアー
・鉄拳
・鉄拳２
・アンダーカバーコップ
・海底大戦争
・サンダークロスⅡ
・スラムダンク
・セクシーパロディウス
・ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
・対戦ぱずるだま
・ミスティックウォーリアーズ
・メタモルフィックフォース
・達人王
・バーチャコップ
・バーチャストライカー
・バーチャファイター２
・ファイティングバイパーズ
・X－MEN
・ウルトラ警備隊
・ガンダーラ
・スーパースラムス
・ドラゴンボールZⅡ
・美少女戦士セーラームーン
・電神魔塊
・１９４１
・１９XX
・エイリアンVSプレデター
・ストリートファイターZERO
・ダンジョン&ドラゴンズ
・ロックマン
・闘神伝２
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
・リアルバウト餓狼伝説
・ファイナルロマンス２
・麻雀　同級生
・ガンバード
・キャノンボール
・ギャルズパニック３
・グランドストライカー
・首領蜂

㈱ティー・エム・シージャパン
東京都国分寺市南町２－１１－
１４　トミービル２F
☎　０４２３（２８）２３２２
FAX０４２３（２８）２３０１

A WIDE RANGING SELECTION OF
SIMULATORS,REDEMPTIONS,KIDDIE RIDES AND GAME PCB's.
PERFECT RECONDITIONED!　QUICK DELIVERY!
ASK FOR STOCK & PRICE LIST BY FAX.

GIVE A BUZZ AND TAKE ADVANTAGE!!
高価買取－格安販売－即現金可！

●大型機、ゲーム基板、大量急求！　●貴社在庫ＦＡＸに即値付け返信いたします。　●現金買取り、引取り料当社負担（自社トラック便あり）。
●出張査定システムあり。　●日本大受歓迎的各式娯楽機械、ＩＣ板中古買賣、歓迎参観比較。



株式会社 ティー・エム・シー ジャパン
東京都国分寺市南町2-11-14　トミービル2F
TEL:0423-28-2322　FAX:0423-28-2301

TMC JAPAN Co., Ltd.
2F., TOMMY BLDG., 2-11-14,
MINAMICHO, KOKUBUNJI-SHI, TOKYO, JAPAN
PHONE:+81 423-28-3266 FAX:+81 423-28-2301

うります&かいます ㉙

●うります
・ワニワニパニック
・ニューUFOキャッチャー
・カリビアンプール
・スピードサッカー(2P)
・メガロ50　SD3
・スピードバスケット(2P)
・キッチンブレイク
・スタジアムクロス(TWIN)
・バーチャレーシング(DX)
・バーチャレーシング(TWIN)
・エキサイティング
　スピードホッケー(2P)
・ウイニングジョーカーLOW
・ウイニングドローLOW
・えんま大王(嘘発見機)
・スズカ8アワーズ2(スタンダード)
・エアーサーカス(ACD)
・カーリングホリディ(ACD)
・ファイナルラップ(CUT)SD
・レインボー
・デザートタンク(DX)
・TVポーカーHRJワイルドC
・TVポーカーHDジャックスグログ25
・ばくばくアニマルメガロ50(SD)
・デイトナUSA
・リッジレーサー(SD　TWIN)
・セガラリー・チャンピオンシップ
・バーチャファイター(2on2)
・各種スロット・パチンコ
・CRミスパチプロ
・CR黄門ちゃま2
・ウゴウゴルーポー
・チャンピオンキック2
・各種メダル・メダル機
・UFOミニ
・グローリー両替機
・アストロシティー
・バーサスシティー
・エアロシティー
・キャンディ26
・全国どこでも即金にて引取り致します。

●かいます
・ニューUFOキャッチャー
・デイトナUSA
・リッジレーサー(SD　TWIN)
・スウィートランド
・NEWスウィートランド
・アームチャンプス
・バーチャレーシング
・アストロシティー
・エアロシティー
・ワニワニパニック
・カニカニパニック
・各種大型機
・各種中古基板
・セガ各種メダル機
・ワールドダービー
・エキサイティングボード
・エキサイティングホッケー
・バーチャファイター(2on2)
・ファイティングバイパーズ
・ファイティングヘキサ
・アームチャンプス
・コズモギャングズ
・S.S.B
・各種両替機
・バーチャレーシング(DX)
・バーチャレーシング(TWIN)
・ラッドモビール
・アウトランナーズ
・スーパーチェイス
・ファイナルラップ(S)
・ファイナルラップ(DX)
・グランプリスター
・F1エキゾーストノート
・ウイニングラン(DX)
・アウトラン(DX)

㈲関西電子　大阪府門真市本町43−6
☎ 06(902)9740
FAX06(902)9746

安く
?当社直営店の機械だから納品前日まで電源メンテナンスOK
だから美しい

当社自慢 うります 買います

高く
?当社が高く買うから

守口門真商工会議所
←門真　約1キロ　163号　天六→
関西電子　自転車屋アサヒ　内環

阪神高速守口線森小路下車信号左折163号線沿い

赤外線デジタルカウンター

赤外線を駆使したニュータイプの低価格デジタルカウンター。
アミューズメント機器(ビデオゲーム機器・その他の遊戯機器)・チケット販売機等の売上を赤外線リモコンにより集計管理、毎日のインカムチェックが筐体に触れずに行なえます。
また、プレイ中の筐体でもデータ読み取りが可能です。これにより売上集計の時間短縮、確実性を実現しました。

㈲関西電子
TEL (06)902-9740
FAX (06)902-9746
KANSAI DENSHI CO,LTD.
本社　〒571大阪府門真市本町43−6　2F

当社直営店
ゲームプラザフタバ堺市北花田店　☎0722-51-8369
ビデオIN経大東淀川区瑞光店　☎06-329-5357
ゲームカンサイ守口店　☎06-902-9740

うります&かいます㉘

ブラウン商会

売

東京都江戸川区南小岩8-9-2
TEL 03(3673)7292
FAX 03(3673)8395

●うります
・インディー500(DX)
・セガラリー・チャンピオンシップ(DX、TWIN)
・エースドライバー(TWIN)
・レイブレーサー(DX、SD)
・リッジレーサー2(DX、SD)
・アウトランナーズ
・バーチャレーシング(DX、TWIN)
・ファイナルラップR(SD)
・グランプリスターII
・F1スーパーラップ
・ラッドモビール(DX)
・ラッドラリー
・サイバーサイクルズ(DX、SD)
・クールライダーズ
・GPライダー
・スズカ8アワーズ2(DX SD)
・ハングオン DX
・スカイターゲット(SD)
・エアーコンバット(DX)
・ウイングウォー
・G-LOC(DX)
・ポリネットウォーリアーズ(TWIN)
・サイバーコマンド(DX SD)
・バーチャコップ2(メガロ PS)
・ガンハード
・リーサルエンフォーサズII
・ガンバスター(4人用)
・シュータウェイII
・ロシアンダイナマイト
・ニューUFOキャッチャー

●かいます
・インディー500(DX、TWIN)
・レイブレーサー(DX、SD、TWIN)
・セガラリー・チャンピオンシップ(DX、TWIN)
・デイトナUSA(DX、TWIN)
・エースドライバー(DX、TWIN)
・アウトランナーズ
・ビックラン(DX)
・シスコヒート(DX)
・マンクスT・T(DX、TWIN)
・サイバーサイクルズ(DX、SD)
・クールライダーズ
・スズカ8アワーズ2(DX、SD)
・GPライダー
・ウイングウォー
・エアーコンバット22(DX)
・G-LOC(DX)
・ワイルドパイロット(DX)
・バーチャコップ2(メガロ、PS)
・ガンバレット
・レーザーゴースト
・ラインオブファイアー
・ニューUFOキャッチャー
・ニュー・スウィートランド
・その他大型ゲーム機、メダル機SC機高価買取り致します
・TEL、FAXにてお問合わせ下さい。

ブラウン商会 東京都江戸川区南小岩8-9-2
☎ 03(3673)7292
☎ 03(3657)1813
FAX03(3673)8395

アミューズメント機器 総合レンタル

今月の人気機種
ラストブロンクス
アルペンサーファー
ジェットウェーブ
スーパーパズルファイターIIX
プロップサイクル

ゲーム機一台からアミューズメントスペース丸ごと
お店のスペースに合わせて
最新ビデオゲーム・メダル機・大型機・プライズ機等
どの様な機械でも御用意します

レンタル 歩率の明細は御相談ください

ゲーム場の企画立案 運営管理・レンタル
トーヨーリース販売株式会社
〒168 東京都杉並区宮前1-7-7
TEL 03-3331-6566 FAX03-3335-7785
24時間以内の迅速なアフターサービス低コストによる経費節減

うります&かいます㉗

●うります（美しい機械）

・マンクスTT　DX　TWIN
・レーザーゴースト
・エキサイティングスピードホッケー
・ダンク&ダンク
・タコイカパニック
・モスキートアタック
・ガンバスター
・ファイティングバイパーズ
・バーチャストライカー
・レールチェイス
・レイブレーサー　DX　SD
・サイバースレッド
・最強戦士ビヨヨーン
・ガンバード
・ベガスラウンド
・ジュエリーゴールド
・キャスルコースター
・クールライダーズ（ツイン）
・セガラリー・チャンピオンシップ(DX)
・バーチャコップ（Sタイプ）
・デイトナUSA（DX2）
・デイトナUSA（DX）
・ドリームキャッチャー
・ウイングウォー
・メガロ50
・スズカ8アワーズ2（SD）
・スズカ8アワーズ2（DX）
・空気早入れ選手権
・サイバーコマンド（DX）
・エースドライバー（DX）
・ラッキー&ワイルド
・サメサメパニック
・エアーコンバット22（DX）
・スウィートランド
・IDYA
・リアルパンチャー
・オペレーションウルフ3
・ラッキーカーニバル
・ころころぽん
・ワールドPKサッカー
・VSモグラ2
・ストリートシューター2オン2
・カンボール
・バク煙パニックスモークザウルス
・ワンダーショット
・UB　QB
・シューティングシュート
・サイキックマスター
・ジョハリの窓
・セーラームーンスーパーメイクアップ
・ボーラーローラー
・ストライカー
・エイリアンクラッシュ
・スーパーAYA
・レインボー
・ドリームチャンス
・つかんでポン
・メダル貸機　D259
・エメラルドホール
・カジノビーナス
・ビンゴウェーブ
・ワールドダービー
・ゼロス

＜基板＞

・パズルバブル2
・サンドアール
・ぷよぷよ通
・ぷにっきいず
・パズリ
・マジカルドロッププラス
・対戦ぱずるだま
・ばくばくアニマル（カセット）
・バブルシンフォニー（サブ）
・底抜け対戦ゲーム
・エレベーターアクションリターンズ

〈麻雀〉

・スラムダンク
・ネオジオマザーボード
・リアルバウト餓狼伝説
・トップハンター
・痛快ガンガン行進曲
・天外魔境真伝
・ソニックウイングス2
・餓狼伝説3・2・SP
・得点王3・2・1
・ギャラクシーファイト
・ダンクドリーム
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・パルスター
・超人学園ゴウカイザー
・フライングパワーディスク
・ファイトフィーバー
・ステークスウィナー
・サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
・逆鱗弾
・湾岸戦争
・ダライアス外伝
・P47エイセス
・バッグン
・アッカンベぇだぁー（サブ）
・ストライカー1945
・サイバーボッツ（サブ）
・水滸演武（カセット）
・ドラグーンマイト（サブ）
・ドリフトアウト'95
・美少女戦士セーラームーン
・ゴールデンアックス・ザ・デュエル（カセット）
・ハットトリックヒーロー'95（サブ）
・スーパーワースタ'95
・ファイナルアーチ（カセット）
・エクストリームダウンヒル
・VFリミックス（カセット）
・オセロダービー
・ST-Vマザーボード
・天地を喰らう
・アウトフォクシーズ
・ソウルエッジ
・ストリートファイターZERO
・ストリートファイター・ザ・ムービー
・マーヴル・スーパーヒーローズ
・ダンジョン&ドラゴンズ2
・ロックマン
・スーパースラムス
・熱答クイズチャンピオン
・脳力向上委員会
・スーパー上海

〈麻雀〉

・プロ麻雀極　Sサブ
・麻雀同級生
・ファイナルロマンス2
・KIRAKIRA連珠貴族
・麻雀エンジェルキッス　サブ
・スーパーリアル麻雀PII・III・IV・V
・ハイパーリアクション
・麻雀ギャル10連発

●かいます

・デザートタンク
・デイトナUSA　TWIN
・ラリーチャンピオンシップ　TWIN
・ミッドナイトラン　DX　TWIN
・リアルパンチャー
・ガンバレット
・バーチャコップ　DX
・ロイヤルアスコット
・サイバーサイクルズ　SD　TWIN
・PCB、各種大型機
・メダル機なんでも買います

※在庫・値段は毎日変動しております。

㈱ママトップ　静岡市竜南1－1－54
☎ 054（248）7700
FAX 054（248）5655

うります&かいます㉖

●かいます

・悪魔城ドラキュラ
・A－JAX
・グラディウスⅠ電源付
・グラディウスⅡ
・グラディウスⅢ
・極上パロディウス
・沙羅曼蛇
・サンダークロス
・サンダークロスⅡ
・ゼクセクス
・対戦ぱずるだま
・ツインビーヤッホー
・トライゴン
・アテナ
・１９４３
・ウィロー
・エリア８８
・大魔界村
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・パニッシャー
・魔界村
・ワンダー３
・R－TYPE
・X－マルチプライ
・ジャンプバグ
・フリッキー
・アルゴスの戦士
・スターフォース
・センジョウ
・ソロモンの鍵
・イシターの復活
・オーダイン
・ギャプラス
・グロブター
・源平討魔伝
・スカイキッドDX
・トイポップ
・ドラゴンスピリッツ
・ドラゴンバスター
・ドルアーガの塔
・パックマン
・フェリオス
・ベラボーマン
・ボスコニアン
・ホッピングマッピー
・メルヘンメイズ
・モトス
・ラリーX
・ワルキューレの伝説
・ワンダーモモ
・ウルフファング
・エドワードランディ
・グレートラグタイムショー
・ナイトスレッシャー
・ブレイウッド
・シティコネクション
・バルトリック
・プラスアルファ
・ガンフロンティア
・ちゃっくんぽっぷ
・プルリラ
・メタルブラック
・クレイジークライマー
・鮫！鮫！鮫！
・上海２
・上海３
・忍者くん　阿修羅の章

一括処分歓迎　その他レトロ基板高価買取り。故障基板の買取りもします。

イエローバッグ　京都市下京区
七条河原町西入南側ＫＳビル1F
☎ 075（343）4860
FAX075（344）0515

中古基板情報がＦＡＸで取り出せます。

情報料は無料です。（情報は毎週月曜更新します）

イエローバッグ基板情報ＦＡＸサービス利用方法

下記の７カ所の内、一番近いＢＯＸセンターにダイヤルして下さい。

東　京	03-3940-6000	名古屋	052-453-6000
大　阪	06 -455-6000	福　岡	092-482-6000
札　幌	011-210-6000	仙　台	022-268-6000
広　島	082-223-6000		

★案内『こちらはファクシミリ情報ＢＯＸセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい』

買いたい時は→567890#

売りたい時は→567899#

★案内『あなたのＦＡＸ番号を市街局番から押して、最後に#を押して下さい』

□□□□□□□□□□#

★案内『ご指定のＦＡＸにお送りいたしますので電話を切ってしばらくお待ち下さい』

中古基板買取りします。古いものから新しいものまで、一枚でもお気軽にリストをＦＡＸして下さい。直ちに値付けいたします。

イエローバッグ

京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
〒600　☎075(343)4860　FAX075(344)0515

うります&かいます㉕

売買

大型機種
メダル機
アーケード
マシン
中古コイン

大裕
TEL06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号

●うります
・18インチ・20インチ 筐体
・18インチ・20インチ ラバー筐体
・２６インチラバー筐体
・14インチアップライト 基板入り
・ニューＵＦＯキャッチャー
・マスコットランド（１人用）
・ストⅡダッシュターボ
・キャディラックス
・天地を喰らうⅡ
・スーパーハングオン
・ペニーフォール
・フリッパー各種
・スーパーダービー
・アフターバーナー
・乗り物－ロボット・戦車・汽車
・スーパーコンチネンタル
・低高速ホッパー
・ニューグランドダービー（６人用）
・ラッキークレーン
・人形つかみ（クレーン）
・ミニクレーン
・定置式乗物各種あります
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・グローリー電動コイン計算機
・コインペット
・コイン両替機
・手動式コイン計算機
・千円・五百円両替機
・グローリー１万円両替機
・手動式・電動式コイン計算機
・中古コイン（サイズ 各種有り23φ・24.5φ・25 φ・26 φ・27 φ）
・各種コックピットタイプ 有ります。

●かいます
・各種中古ゲーム機・中古基板
・忍者ウォリアーズ
・キングダービー
・スーパーダービー
・ＵＦＯキャッチャー
・ニューＵＦＯキャッチャー
・マスコットランド（１人用）
・ストリートファイターⅡ
・ストリートファイターⅡダッシュ
・餓狼伝説スペシャル
・寿・大森タイプのメダル機
・18インチ・20インチ 各筐体
・ジャンポーカー・スロット
・各種コックピットタイプ
・ファイナルラップ２
・コズモギャングズ
・ビーストバスターズ
・スーパーモナコグランプリ
・スーパーコンチ高速ホッパー
・キングダービー４人用
・パワードリフト
・パチンコタイプ各種
・チェイスＨＱ
・トップランディング
・アウトラン
・バリー製スロットマシン
・フリッパー（1年位前の物2.3台）
・カードゲーム
・スロットゲーム
・中古筐体
・識別機
・スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります
・千円・五百円両替機
・コイン両替機・コイン計算機
・各種コイン買います

＊振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　１９５４０３
ダイユウ

大裕　大阪市浪速区下寺３－６－２
☎ 06（644）0328
FAX 06（644）0331

売買

メダル機
中古機
中古基板
のことなら
おまかせ下さい。

大裕
TEL06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号

●うります
・各種ＴＶゲーム筐体
・ポニー18吋（ジャレコ）
・コンソレット18吋（ナムコ）
・シティ18吋（セガ）
・ライダー18吋（マリンゲーム）
・キャンディー18吋（ＳＮＫ）
・ポニーマークⅡ28吋（ジャレコ）
・コンソレット26吋（ナムコ）
・メガロ50（セガ）
・各種メダル機・大型機
・カリビアンブルー
・スターバースト
・ゴールデンウェーブ
・ジュエリーゴールド
・スーパーモナコＧＰ　ツイン
・Ｆ１スーパーラップ　ツイン
・ラッドラリー　ツイン
・ＶＳバスケット
・スピードバスケット
・スピードサッカー

●かいます
・上海
・上海Ⅱ
・上海Ⅲ
・スーパー上海
・テトリス
・コラムス
・ぷよぷよ
・ぷよぷよ通
・対戦ぱずるだま
・イチダントアール
・ダライアス外伝
・スペースインベーダーＤＸ
・クイズ３６５
・ガンバード
・ファイナルロマンス
・アイドル雀士スーチーパイ
・プリティーセーラー１８禁
・各種麻雀基板

㈱エパトン　静岡県浜松市新津町３０１－１
☎ 053（466）7333
FAX053（466）7334

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

大型機 メダル機 高く買います!

アウトランナーズ
㈱セガ・エンタープライゼス

G-LOC〈DX〉
㈱セガ・エンタープライゼス

デザートタンク
㈱セガ・エンタープライゼス

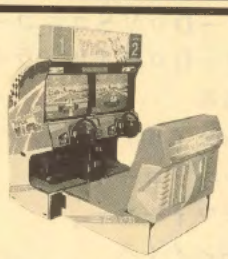
サイバーサイクルズ〈TWIN〉
©㈱ナムコ

ラッドモビールDX
㈱セガ・エンタープライゼス

レールチェイス
㈱セガ・エンタープライゼス

スズカ8アワーズ2
©㈱ナムコ

F-1
エキゾーストノート
㈱セガ・エンタープライゼス


バーチャレーシング
ツインタイプ
㈱セガ・エンタープライゼス

セガラリーツインタイプ
㈱セガ・エンタープライゼス

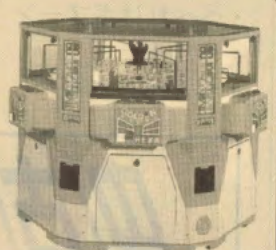
GPライダーDX
㈱セガ・エンタープライゼス

デイトナUSAツインタイプ
㈱セガ・エンタープライゼス

メガロ50
㈱セガ・エンタープライゼス

スピードホッケー

バーチャコップ
㈱セガ・エンタープライゼス


ゴールデンヘキサ
㈱ユウビス/

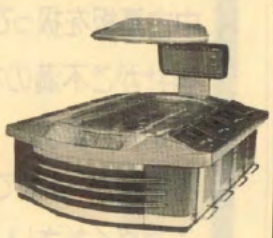
スーパー8ウェイズ
HR-WD
㈱シグマ

ポーカーHR-IM
㈱シグマ

メカスロWD
㈱シグマ

エキサイティング
ブラックジャック
㈱セガ・エンタープライゼス

ロイヤルアスコット
㈱セガ・エンタープライゼス


ワールドダービー
㈱セガ・エンタープライゼス

TOYO 株式会社 **東洋物産**

21世紀のアミューズメントをみつめて

〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21 FAX06-624-3987
1-19-21 SHOWA-CHO, ABENO-KU OSAKA, JAPAN
振込先：住友銀行 西田辺支店（当座）246847

支払いは現金で即!

TEL、FAX、お気軽に!

一括買い(店ごと)OK!

全国どこでも見積すぐ参上!

TEL 06-628-2136

うります&かいます㉔

・ハイパーオリンピック
・バスター
・バックファイアー！
・バーニングラバー
・バルガス
・ハットトリックヒーロー'95
・バンバンカー
・ひげ丸
・ピンポン
・ピンボー
・P－47 エイセス
・ビッグストライカー
・ファンタジーゾーンⅠ・Ⅱ
・ブラックドラゴン
・ファンタズム
・フリッキー
・フォーメーションZ
・ブランディア
・ブロックカーニバル
・ぶろっけん
・ぷよぷよ
・ペンゴ
・ペアーズ
・ヘクシオン
・へべれけポプーン
・ベイルート
・べんべろべえ
・ボスコニアン
・ポパイ
・ホッピングマッピー
・KIRAKIRA連珠貴族
・ボナンザブラザーズ
・ポトポト
・ぽいっと
・マジックソード
・魔界村
・マジカルエラーをさがせ
・麻雀セーラーウォーズ
・マリオブラザーズ
・ミスターDo
・ミズバグ大冒険
・ミスターDoVSユニコーン
・ミスターDoワイルドライド
・未来忍者
・ムーンエイリアン
・ムーンパトロール
・ムーンウォーカー
・メルヘンメイズ
・五月陣戦
・名人戦
・与作とドン平
・ラッシュ&クラッシュ
・ラビオレプス
・ラスタンサーガ
・ラストデュエル
・リバーパトロール
・レディバグ
・ロッドランド
・ロックンロープ
・ロードランナーⅡ・Ⅲ・Ⅳ
・ワルキューレの伝説
・ワンダー3

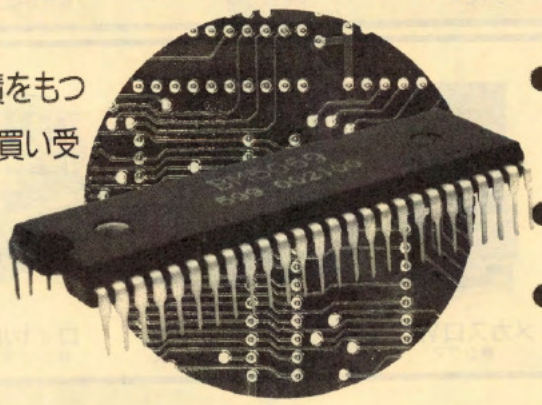
カナヤ商会　大阪市淀川区東三国2－28－10
☎ 06（395）0272
FAX 06（395）0243

●かいます
・中古P．Cボード何でも高価買取致します。
・スクラップ基盤、故障基盤もOKです。
・全て現金にて買取ります。
・その他中古機械もご相談に乗ります。
お気軽にご連絡下さい。

㈱キョーワインターナショナル
東京都品川区大崎1－20－16
☎ 03（3490）5201
FAX 03（5496）1047

中古P.C.ボード高価買い取り！

中古基板を扱って20年の実績をもつ当社がご不満のないお値段で買い受けいたします。
お電話かFAXでお気軽にご連絡ください。



●スクラップ基板、故障基板もOK!!
●全て現金にて買い取り!
●ご相談時に即値づけ!!

株式会社キョーワインターナショナル
〒141 東京都品川区大崎1-20-16
TEL03(3490)5201㈹ FAX03(5496)1047
EXPORT DIVISION
TEL03(3491)7231 FAX03(3491)7233

うります&かいます㉓

中古基板買います。

WE EXPORT USED P.C. BOARDS
TELEX 5233481 KANAYA-J

TEL.06(395)0272

カナヤ商会

FAX.06(395)0243

大阪市淀川区東三国2-28-10

中古基板及び
不要基板を一括買い取ります。
倉庫の在庫整理一括引き受けします。

中古基板売ります。

●うります

・ポニー25吋ラバー筐体（ジャレコ）
・アルチメイトテニス
・アテナのハテナ
・アサルト
・アトミックロボキッド
・アルゴスの戦士
・アッポー
・アルカノイド
・ＡＳＯ
・Ｒ－ＴＹＰＥＩ・II
・アースジョーカー
・１９４２
・１９４３・改
・イチダントアール
・イメージファイト
・インディージョーンズ
・Ｖファイブ
・ウイッツ
・ウイッチ
・ウエスタンエクスプレス
・ウルフファング
・エクスバニア
・エメラルディア
・Ｓ．Ｃ．Ｉ．
・Ｓ・Ｒ・Ｄ
・エンパイアシティ
・エイリアンストーム
・エグゼドエグゼス
・Ｘマルチプライ
・Ｓ．Ｔ．Ｇ．
・オーマイガァー
・おいしいパズルはいりませんか
・女三四郎
・がんばれギンさん
・臥竜列伝
・影の伝説
・空手道
・ギャラクシアン
・ギャラガ
・ギャプラス
・ギャラガ８８
・銀河任況伝
・奇々怪界
・究極タイガー
・グレートスラッガーズ'94
・グランドクロス
・グラディウスＩ・II・III
・クレージコングＰII
・ぐっすんおよよ
・クイズ３６５
・源平討魔伝
・原始島
・コラムスＩ・II
・コズモギャングザビデオ
・コズモギャングザパズル
・コットン
・Ｍｒ．五右エ門
・サラマンダ
・サイドアーム
・ザ・運動会
・ザ・ディープ
・ザ・インドスリーナ
・侍日本一
・Ｊリーグサッカーシュート
・四川省Ｉ・II
・ジャンプバグ
・将棋Ｉ、II
・ジャイラス
・スーパー華のパラダイス
・スターフォース
・スペースインベーダーＤＸ
・スーパーバスケットボール
・ずんずん教の野望
・スタックコラムス
・スーパー上海
・スティンガー
・スクランブル
・スカイランサー
・戦場の狼
・ゼクセクス
・セクションＺ
・ソンソン
・そこぬけ対戦ゲーム
・ソルダム
・ダブルドラゴンＩ・II・III
・達人
・タントアール
・タイムトンネル
・ダイナミックスキー
・ダライアスII
・ダーウィン4078
・チェイスＨＱ
・チャタンヤラクーシャンク
・ツタンカーム
・ツインビー
・Ｄ・Ｊ・ボーイ
・ティンクルピット
・テトリス
・出たなツインビー
・デッドコネクション
・10ヤードファイト
・Ｄｒ．トッペル探検隊
・牌砦Ｉ・II
・トリオザパンチ
・ドンキーコングJr.
・ドクターミクロ
・ななめでまじっく
・ニュージクザグ
・ニューマンアスレチック
・忍者くんＩ・II
・ニューラリーＸ
・ノバ２００１
・脳力向上委員会
・バトルクルーザーM12
・パックマン
・パロディウスだ
・華胡蝶
・パックマニア
・バブルボブル

うります&かいます㉒

新製品・中古売買
ロケーションの運営・管理
モニターの修理

We buy and Sell
NEW & USED P.C. BOARDS
Please contact us at
TEL 03(5608)4804
FAX 03(5608)1008(24H)

㈲トスク
SHIMIZU BLDG. 1F, 2-3-3, HIGASHI KOMAGATA SUMIDA-KU, TOKYO.

●うります
・麻雀基板
・赤麻雀(ニューバージョン)
・麻雀基板(RM)格安
・ニューダブルベット
・一発逆転
・バカラスター
・ネオジオ４本、６本用
・ネオジオ筐体各種
・マンクスＴＴ
・キャプテンフラッグ
・マッドドッグマックリー
・スクールキッズ
・スカッドハンマー
・ポップショット
・ジャンボヘキサ
・ラッキークレーン
・ニューＵＦＯキャッチャー
・ラッキーカーニバル
・リッジレーサー
・キャプテンフラッグＶＳ
・フリッパー
・スロットベンダー
・レイブレーサー
・アウトランナーズ
・バーチャレーシング
・ファイナルラップＲ
・ワニワニパニック
・エースドライバー
・スウィートファクトリー
・ラッドラリー(ＴＷＩＮ)
・グランプリスター
・ターミネイター２
・アームチャンプスII
・キャプテンゾディアック
・コンチネンタルサーカス
・セガラリーＤＸ
・エキサイティングダービー
・エキサイティングブラックジャック
・ダービーデイ
・ダービーＭＫIII
・ロイヤルアスコット
・ビンゴパーティ
・ＳＣ用機（各種）
・ジョーカーズワイルド
・雑メダル（在庫多数）
・25吋ラバータイプ
・26吋ラバータイプ
・エアロシティ26吋（セガ）
在庫多数大放出中
・ブラックジャック（アイレム）
・パチパチジャンボ
・26吋筐体中古格安
・28吋ポニーマークII
・18吋モニター中古格安
・ラバータイプ各筐体
・クレーン用、メダル機用
人形、グッズ各種格安
・両替機各種
・メダル機各種
・モニター修理及びゲーム場管理
承ります。(都内近郊出張可)

●かいます
・ニューＵＦＯキャッチャー
・ニューＵＦＯミニ
・ラバータイプ２６吋
・ミニテーブル１８吋
・２５吋（ポニー他各社）
・２６吋（各社）
・エアロシティ２６吋
・アストロｏｒニューアストロ
・アストロバーチャー2
・メダル機各種
・両替機各種
・大型機械各種
※振込口座
朝日信用金庫　本所支店
普通　１４０７８８
(有)トスク
㈲トスク　東京都墨田区東駒形
２－３－３清水ビル１Ｆ
☎ 03（5608）4804
FAX 03（5608）１００８(24H)

●うります
・各種中古基板
・各種新品基板

●かいます
・悪魔城ドラキュラ
・イシターの復活
・エリア８８
・ゲイングランド
・グラディウスＩ・II・III
・サイコソルジャー
・ダライアス外伝
・ドルアーガの塔
・ドラゴンスピリット
・ファイネストアワー
・ベラボーマン（ボタン付）
・メタルブラック
・レイフォース
・ワルキューレの伝説
・ワンダーモモ
・上海シリーズ
・バーチャファイター２・１
・アルティメットエコロジー
・サイバーボッツ
・ヴァンパイアハンター
・パワードギア
・エイリアンＶＳプレデター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ　１・２
・サラマンダ
・ライフフォース
・鉄拳２
・アテナ
・黄金の城
・Ｘ－ＭＥＮ
・マーヴル・スーパーヒーローズ
・ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
・ストリートファイターＺＥＲＯ
・その他各種ゲーム基板
・在庫リストＦＡＸにて送信します。

プロトワン　大阪市浪速区日本橋５－６－１４
☎ 06（649）4080
FAX06（643）5254

中古基板
高価買取
TEL 06-649-4080
プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL 06-649-4080
FAX 06-643-5254

うります&かいます㉑

●かいます

・バーチャロン
・バーチャファイター２
・バーチャストライカー
・ファイティングバイパーズ
・マーヴルスーパーヒーローズ
・ヴァンパイアハンター
・ストリートファイターＺＥＲＯ
・ストリートファイターＺＥＲＯ２
・１９ＸＸ
・ストリートファイターザ・ムービー
・Ｘ－ＭＥＮ
・サイバーボッツ
・ダンジョン&ドラゴンズＳ．Ｏ．Ｍ
・バブルシンフォニー
・パズルボブル２Ｘ
・ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
・スラムダンク２
・ダライアス外伝
・ストライカーズ１９４５
・雷電２
・雷電ＤＸ
・首領蜂
・海底大戦争
・バイパーフェイズワン
・ナムコクラシックコレクション１
・ナムコクラシックコレクション２
・逆鱗弾
・レイフォース
・エレベーターアクションリターンズ
・アウトフォクシーズ
・バーチャファイターキッズ
・ソウルエッジ
・鉄拳
・鉄拳２ｖｅｒＢ
・ボンバーマンワールド
・上海
・上海２
・上海３
・スーパー上海
・上海万里の長城
・五月陣戦２
・テトリスプラス
・サンドアール
・麻雀　同級生スペシャル
・ドンデンＬＯＶＥＲ
・豪血寺外伝最強伝説
・スーパーフットボールチャンプ
・メルヘンメイズ
・ワルキューレの伝説
・将棋の達人
・ステークスウィナー
・リアルバウト餓狼伝説
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・マジカルドロップ２
・パルスター
・ＭＶ－１ＦＺ
・ＭＶ－１Ｆ
・ＣＰＳ－Ⅱマザーボード
・各種ロム、システムボード
その他中古基板、買います

三和電子㈱　東京都板橋区中丸町58－5
☎ 03（3554）2261
FAX03（3554）2232

★売ります&買いますの締切は毎月５日です。下記宛ＦＡＸ等で原稿をお送り下さい。

FAX　06-834-4839
ＴＥＬ　06-339-3004

SANWA

NEW & USED P.C.B

●中古のPCBの売買いたします。
●下記まで、お問い合わせ下さい。

FAX:
03-3554-2232

PHONE:
03-3554-2261

SANWA
三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.

本社：〒173 東京都板橋区幸町20-15 TEL 03(3959)6611
振込銀行：住友銀行 お茶水支店㊒414844 FAX03(3955)9208
20-15 SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE 03(3959)6611
FAX03(3955)9208 SUMITOMO-BANK OCHANOMIZU-BRANCH A/c NO.414844

うります&かいます⑳

新売 中買

各種ゲーム機販売リース

レジャー施設管理運営

株式会社カンゼ

〒141 東京都品川区上大崎2-13-45～501
TEL 03(5420)0571 FAX 03(5420)0740

●うります

・ワールドダービー
・ロイヤルアスコット
・EXダービー
・ラストクイーン　2人用
・メダルUP　25セント
・リビエラ
・ジョイフルカード　6人用
・ブラックジャック　5人用
・ティンカーベル
・ラウンドスロット
・ドローポーカー
・ローリングパニック
・ニューラッキーツイン
・EJ－DD
・JW－DD
・マジックサーカス
・ニューベニーホール
・スーパーアクシス
・トップシューティング
・クレージーキャット
・トリオデビンゴ
・デイトナUSA（ツイン）
・リッジレーサー2（ツイン）
・アウトランナー（ツイン）
・バーチャファイター1（メガロ50）
・それいけココロジー
・キャプテンフラッグ
・ハローダンク　2人用
・アストロシティー
・ファイナルラップR（ツイン）
・ワールドサッカー
・ファラオの予言
・えんま大王
・スカッドハンマー
・タムタムモンキー
・パタンパニック
・パクスクランブル
・ヒルクライマー
・貸出機DP－15－1
・両替機DP－13－1
・アームチャンプス1
・リーサルエンフォーサーズ
・スピードサッカー
・ボタン早押し選手権
・スーパーモナコGP（SD）
・ちびパチフィーバー
・SR－II
・スーパーカップ
・C－15　10人用
・C－7MKIII　10人用
・SX－1　6人用
・ダービーディ　6人用
・クリスタルダービー　10人用
・マジックサーカス　6人用
・D－3ボス
・高額両替機　ER－20
・ダイスポーカー　6人用

㈱観世　東京都品川区上大崎2－13－45日興パレスグリーンビュー白金501号
☎ 03（5420）0571
FAX03（5420）0740

Why pay more? Try our service & prices for New/Used Boards.

IMPORT EXPORT

—Push the Numbers for Complete List!!—

0727-24-0771(TEL), 0727-24-1181(FAX)

G. M. ENTERPRISE LTD.
SINCE 1985

3-8-5, MAKIOCHI, MINO-CITY,
OSAKA 562, JAPAN.

中古基板高価買受致します。
リストをFAXして下さい。折返し値付け致します。販売も致します。

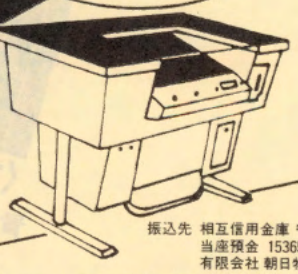
株式会社 G.M.エンタープライズ
〒562 大阪府箕面市牧落3丁目8番5号
Tel:0727-24-0771 Fax:0727-24-1181

うります&かいます⑲

●かいます

《タイトー》
・エレベーターアクションリターンズ
・タイトーF3マザー
・バブルシンフォニー　PCB
・ダライアス外伝　PCB
・カイザーナックル　PCB
・スペースインベーダー　DX
・レイフォース
・モータルコンバット
・NBA. JAM
・アラビアンマジック
・ライトブリンガー
《ナムコ》
・スーパーワースタ'95
・鉄拳
・アウトフォクシーズ
・マッハブレイカーズ
・ネビュラスレイ
・ワルキューレの冒険
・フェリオス
・オーダイン
《セガ》
・バーチャファイターLIMIX
・ぱくぱくアニマル
・ゴールデンアックスザデュエル
・ぷよぷよ通
・ゴールデンアックス2
・ぷよぷよ
・ダークエッジ
・バーチャファイターPCB
《DECO》
・マジカルドロップ
・バックファイア
・水滸演武
・グレートラグタイムショー
・ポケットギャルDX
・ナイトスラッシャーズ
・ヘビースマッシュ
・ウルフファング
《バンプレスト》
・スーパースラムズ
・美少女戦士セーラームーン
・ウルトラ警備隊
・ドラゴンボールZスーパーバトル
・戦国エース
・電神魔傀
・マジンガーZ
《ビデオシステム》
・ファイナルロマンス2
・爆裂クラッシュレース
《カプコン》
・ストリートファイターZERO
・ストリートファイター・ザ・ムービー
・ヴァンパイアハンター
・サイバーボッツ
・X-MEN
・天地を喰らう2
・ストライダー飛龍
・エリア88
《ジャレコ》
・P-47　ACES
《アイレム》
・海底大戦争
・野球格闘リーグマン
・メジャータイトルII
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・ファイアーバレル
・パーフェクトソルジャーズ
《コナミ》
・サッカースーパースターズ
・極上パロディウス
・究極戦隊ダダンダーン
・プレミアサッカー
・スラムダンク
・ゴルフィンググレイツII
・バイオレントストーム
・ミスティックウォリアーズ
・メタモルフィックフォース
・GIジョー
・X-MEN
・サンセットライダース
・悪魔城ドラキュラ
《その他》
・ストライカーズ1945
・PANG　3
・ガンバード
・パズルボブル
・ドリフトアウト'94
・五月陣戦
・五月陣戦2
・サバイバルアーツ
・ワールドラリー
・サンダードラゴン2
・マッドシャーク
・ビッグファイト
・豪血寺一族2
・上海2
・上海3
・JJスコーカーズ
・魔法大作戦
・疾風魔法大作戦
《東亜プラン》
・ナックルバッシュ
・バッグン
《セイブ開発》
・バイパーフェイズワン
・雷電DX
・雷電2
《カネコ》
・ジャッキーチェン
・グレート1000マイルラリー
・ギャルズパニック2
・ギャルズパニック2スペシャルED
・大王
・燃えよゴンタ
・ラピッドヒーロー
・スカイアラート
・ダブルウイング
・スーパーリアル麻雀P-V
・アイドル雀士スーチーパイ2
・麻雀　極
・その他麻雀&花札etc.

メディア商事㈱　東大阪市中新開2丁目13番35号
☎ 0729(64)0717
FAX0729(64)2059

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります!
中古新台

振込先 相互信用金庫 守口(支)
当座預金 153659
有限会社 朝日物産
有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7丁目4番32号
電話 06(955)2311(代)
FAX 06(955)2313

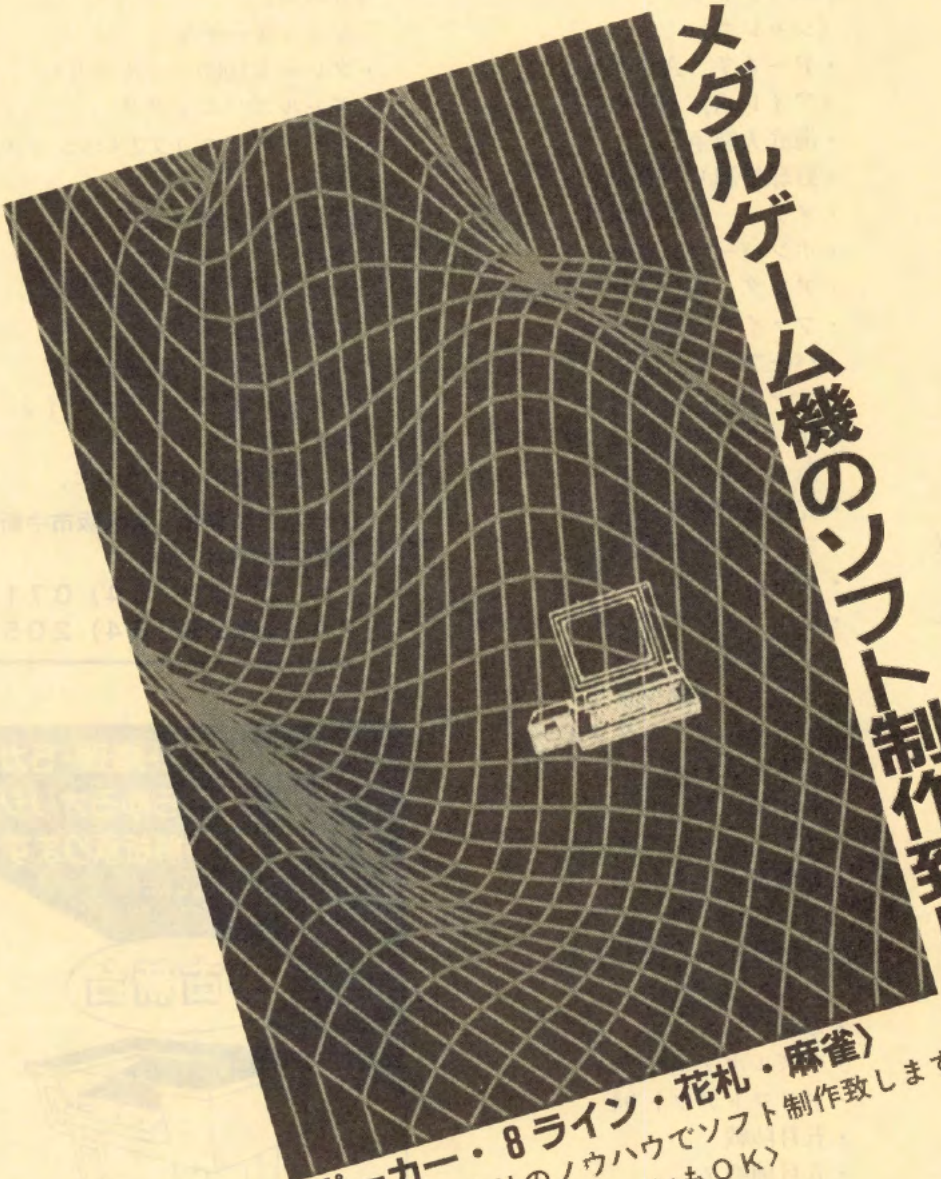
中古 高値買取り

麻雀・8ライン・花札

筐体・両替機・モニター・パーツ

パーツ1個から基板・筐体・ソフトまでゲーム機のすべてに

《低価格・高品質・迅速納品》でお応えします。



メダルゲーム機のソフト制作致します

〈ポーカー・8ライン・花札・麻雀〉
貴社の企画を当社のノウハウでソフト制作致します
〈国内用・国外用バージョンもOK〉

各種筐体をロケーションに合わせグレードアップ《改造》します。

Pal 株式会社 パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介2－2
娯楽遊技機総合商社 SYSTEM ☎06（784）9055 FAX06（784）9050

営業時間 AM10:00～PM6:30
第1・第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行 東海銀行 東大阪支店
（普）1083039
（株）パルシステム

うります&かいます⑱

●うります
・華五光
・花嵐
・カスフリー
・花十四
・六短フィーバー
・メジャージョーカー
・メジャーポーカー
・ツインズジョーカー
・Jチャンス
・137パック
・137レインボー
・スーパーピンク
・スペシャルピンク
・ラッキーフルハウス
・137ターボ
・137WFV
・137WFVP－II
・キューティラインリミテッドP－II
・エルドラード
・ダイナスティー
・ラッシングベル
・アラジン
・マジカルオッズ
・マジカルグランプリ
・マジカルトニック
・マジカルトニックP－II
・スロットパーティー
・ジングルベル
・ミラクルセブン
・CBIII
・CBIV
・スリーセブンP－II
・スペシャルスリーセブン
・麻雀立直P－II
・大中華圏
・聖龍伝説
・カフェタイム
・カフェドール
・天神牌
・雷神牌
・PSR赤麻雀付
・各種筐体
・各種景品出し筐体
・各種両替機
・プレイスロット
・10型卓上筐体
・女剣士　いざ勝負
・東映19型モニター
・クイズBOX
・各種ネジ類
・ビンゴ16(スマートボール)
・バカラスター
・P用Wスパーク（いたずら防止機）
・8用Wスパーク（　〃　）
・スナイパーカスタム（　〃　）
・チャーミーマッチ（競馬4人用）
・チャーミートラック（競馬2人用）
・チケット出しキット
・各種かぎ類
・各種パネル類
・各種コインシュート類
・その他各種格安商品も在庫あり

●かいます
・華天国
・華五光
・華銀河
・華吹雪
・華菖蒲
・華仁義
・両替機
・10型卓上筐体
・キューティラインリミテッドP－I
・キューティラインリミテッドP－II
・エルドラード
・ダイナステイー

㈱パルシステム　大阪府東大阪市長田内介2－2
☎ 06（784）9055
FAX06（784）9050

うります&かいます⑰

確かな販売
SURE SALE
確かな技術
SURE TECHNIQUE
確かな情報
SURE INFORMATION
㈱ユニバース

●うります

＜PCB＞

・プレミアサッカー
・パロディウスだ！
・グランドストライカー
・スラップショット
・トップランキングスター
・富士山バスターズ
・ファイターズヒストリー
・クイズ３６５
・ネオジオハード
・へべれけのぽぷーん
・華銀河
・麻雀競馬王
・ギャルの告白
・コラムスII
・アルティメイトテニス
・キャプテンコマンドー

＜SC機・他＞

・セーラークリスタルルーレット
・セーラー銀水晶
・ドリームキュート
・ラッキーセブン
・ジャンケン福引き
・ラブフォーチュン
・ミスティ
・ハローキティ恋占い
・パチパチジャンボ
・ワイワイアニマルランドJr.
・Ｆ９１パーフェクトIII
・ワンダーハンティング
・ＴＶ電話各種
・他、中古有り、御一報を

●かいます・下取りします

・アラビアンファイト
・アラビアンマジック
・アステリックス
・ビッグファイト
・バツグン
・バッキーオヘア
・ピーラップボーイズ
・バトルロード
・大王
・キャプテンアメリカ
・ダイエットゴーゴー
・ダブルウイング
・ドギューン
・Ｆ／Ａ
・ファイナルスターフォース
・フィグゼイト
・ガイアポリス
・ＧＩジョー
・ガンネイル
・グリッドシーカー
・ジオストーム
・ゴールデンアックス４Ｐ
・フック
・ケンゴ
・マクロス
・マッドシャーク
・メタモルフィックフォース
・マジンガーＺ
・マーシャルチャンピオン
・ミスティックウォリアーズ
・ナイトスラッシャーズ
・ネビュラスレイ
・シャドーフォース
・アウトゾーン
・ロボコップII
・豪血寺一族
・豪血寺一族２
・雷電
・雷電II
・雷電ＤＸ
・ローラーゲーム
・シンプソンズ
・サンドスコーピオン
・６４番街
・スパイダーマン４Ｐ
・サンセットライダース
・パーフェクトソルジャー
・ツインイーグルII
・サンダーゾーン
・達人王II
・アンダーカバーコップス
・バイオレントストーム
・Ｘ－ＭＥＮ（コナミ）
・ゼロチーム
・サンダードラゴンII
・ガンバード
・サンダーフォックス
・疾風魔法大作戦
・魔法大作戦
・ライトブリンガー
・大江戸ファイト
・ウルトラ闘魂伝説
・ストリートファイターII
・ストリートファイターII'
・ストリートファイターIIターボ
・海底大戦争
・究極戦隊ダダンダーン
・ラッピッドヒーローズ
・スズカエイトアワーズ２
・リッジレーサー
・デイトナＵＳＡ

ゲーム経営の
企画
運営
新規オープン
までですべておまかせ下さい。
㈱ユニバース

㈱ユニバース　大阪市住之江区北加賀屋５－８－５７ユニバースビル
☎ 06（682）3444
FAX 06（681）9770

豊橋（営）愛知県豊橋市北山町５－６
☎ 0532（46）6103
FAX 0532（48）6155

米子（営）鳥取県米子市加茂町２－１３８山本ビル
☎ 0859（35）3660
FAX 0859（35）3757

うります&かいます⑯

●かいます
・アサルト
・アテナ
・アルゴスの戦士
・悪魔城ドラキュラ
・R－TYPEI・IILEO
・イシターの復活
・１９４１
・１９４２
・１９４３
・１９４３改
・ウルフファング
・エグゼドエグゼス
・エドワードランディ
・A－JAX
・エリア８８
・Xマルチプライ
・オーダイン
・黄金の城
・ガイアポリス
・ガンスモーク
・ギャプラス
・究極タイガー
・グラディウスI・II・III
・ゲイングランド
・魂斗羅
・サイドアーム
・サラマンダ
・ザ・グレートラグタイムショー
・サンダークロス２
・ストライダー飛竜
・スペランカー
・スターフォース
・スパルタンX
・スーパー魂斗羅
・ゼビウス
・ゼロウイング
・ソニックウイングス
・ソロモンの鍵
・ダライアス外伝
・大魔界村
・大王
・チェルノブ
・テトリス
・出たなツインビー
・ドルアーガの塔
・ドラゴンバスター
・ドラゴンスピリッツ
・トライゴン
・ネビュラスレイ
・バツグン
・バブルボブル
・バイオレントストーム
・ハレーズコメット
・パックランド
・パックマニア
・B－WING
・フェリオス
・ファンタジーゾーン
・プリルラ
・ファイナルファイト
・ヘルファイヤー
・マーベルランド
・マクロス１・２
・魔界村
・メルヘンメイズ
・メタルブラック
・メタモルフィックフォース
・五月陣戦
・五月陣戦２
・ライフフォース
・リブルラブル
・レイフォース
・ロストワールド（P付）
・ロッドランド
・ロードランナーシリーズ
・ワンダーモモ
・ワンダー３
・ワルキューレの伝説

㈲ミルキーウェイ　名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2階
☎ 052(262)3295
FAX052(262)2373

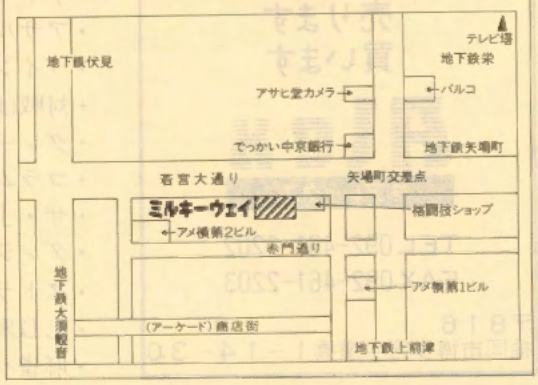
中古基板 売ります/買います

TEL 052-262-3295
FAX 052-262-2373

1枚からでも買います。
まずお電話ください。

〒460 名古屋市中区大須
3-5-13 ハセビル2F

オペレーターの方大歓迎
ぜひ一度御来店ください。



アーケードゲームショップ
ミルキーウェイ

うります&かいます⑮

・美少女戦士セーラームーン
・ゴールデンアックスザデュエル
・ダークエッジ
・ぷよぷよ通
・アラビアンファイト
・ぷよぷよ
・コットン
・ドラゴンボールZ
・セイブカップサッカー
・ゼロチーム
・雷電
・雷電II
・雷電DX
・疾風魔法大作戦
・豪血寺一族
・大王
・ノストラダムス
・燃えよゴンタ
・レジオネア
・マッドシャーク
・ビッグストライカー
・64番ストリート
・ガンバード
・ワールドラリー
・ツインイーグルII
・雷龍II
・ワールドカップ'94
・大江戸ファイト
・お天気パラダイス
・ダンクドリーム
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
・得点王3
・真サムライスピリッツ

㈱ロータスプレス　東京都渋谷区恵比寿西1－10－6　恵比寿ツインズ7F
☎　03（3770）2731
FAX　03（3770）2880

中古基板
売ります
買います

Alex
㈱アレックス

TEL092-461-2202
FAX092-461-2203
〒816
福岡市博多区半道橋1－14－30

●うります
・NEW　UFOキャッチャー
・コイン計数機
・野球拳・筐体・ソフト
・リーサルエンフォーサーズ
・バーチャコップ
・リアルパンチャー
・GPライダー
・バーチャファイター1・2
・ネオカーニバルSPミニ
・アウトランDX
・メダルポニー
・マドンナ25筐体
・エアロ26筐体
・ドーミーシアター33
・MVS－25－U4筐体
・ネオジオMVSハード・ソフト
・マーヴルスーパーヒーローズ
・ファイティングバイパーズ
・鉄拳1、2
・ストIIシリーズ
・ソウルエッジ
・ゲーム天国
・バイパーフェイズワン
・パズルボブル1、2
・湾岸戦争
・闘神伝2
・豪血寺一族I・II
・ヴァンパイアハンター
・X－MEN
・サラマンダーII
・バーチャストライカー
・ファイナルロマンス2
・スタックコラムス
・碑砦－とりで－I・II
・ぷよぷよI・II
・ストリートファイターZERO
・バーチャファイターリミックス
・サンドアール
・上海III
・テトリスプラス
・アサルト（P付）
・ツインビーヤッホー！
・対戦ぱずるだまI・II・III
・グレートスラッガーズ'94
・コラムスI・II
・ザ・Jリーグ1994
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・ストライカーズ1945
・LD麻雀／クイズ
・麻雀ハイパーリアクション
・麻雀エンジェルキッス
■各種花札在庫有り！
■各種麻雀在庫有り！
■その他各種在庫有り（400種）！
（基板・ロムキット・大型機）

●かいます
・セガラリー・チャンピオンシップ
・レイブレーサー
・リッジレーサー
・バーチャファイター2
・バーチャストライカー
・エアロ・アストロ他筐体
・両替機・コイン計算機
・その他、各種プライズ機・大型機高価買取致します。
★中古基板高価買取（現金）
★下取リストFAX送信！
★在庫リストFAX送信！
※振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　1746 14
株式会社　アレックス

㈱アレックス　福岡市博多区半道橋1－14－30
☎　092（461）2202
FAX092（461）2203
FAX092（413）5512

●かいます
・輸出専門、高価緊急買い求め
・鉄拳
・鉄拳2
・バーチャファイター2
・X－MEN
・エイリアンVSプレデター
・ストライカーズ1945
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・超人学園ゴウカイザー
・ギャラクシーファイト
・雷電2
・雷電DX
・疾風魔法大作戦
・CPSII　マザーボード

バーリーサービス㈱　東京都港区東麻布3－8－10
☎　03（3582）0857
FAX03（3582）4735

うります&かいます⑭

●かいます

・スーパーストⅡX
・スーパーストⅡ
・エイリアンVSプレデター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・ストⅡターボ
・ストⅡダッシュ
・ストⅡ
・ヴァンパイア
・パワードギア
・ヴァンパイアハンター
・X－MEN
・サイバーボッツ
・スラムダンク
・サッカースーパースターズ
・究極戦隊ダダンダーン
・バイオレントストーム
・メタモルフィックフォース
・ミスティックウォリアーズ
・サンセットライダーズ
・GIジョー
・対戦ぱずるだま
・ゼクセクス
・バッキーオヘア
・ガイアポリス
・極上パロディウス
・グラディウスⅢ
・レイフォース
・ライトブリンガー
・バブルシンフォニー
・アラビアンマジック
・ダライアス外伝
・カイザーナックル
・ナイトスラッシャーズ
・ウルフファング
・グレートラグタイムショー
・エドワードランディー
・キャプテンアメリカ
・サンダーゾーン
・ダイエットGOGO
・ダークシールⅡ
・ポケットギャルDX
・ロボコップ2
・ネビュラスレイ
・ナックルヘッズ
・マッハブレイカーズ
・鉄拳
・ドラゴンセイバー
・アウトフォクシーズ
・スプラッターハウス
・ファイナルラップ3
・バツグン
・ナックルバッシュ
・達人王
・Vファイブ
・フィグゼイト
・ドギューン
・格闘野球リーグマン
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・フック
・パーフェクトソルジャー
・ジオストーム
・R－TYPE LEO
・クロスブレイズ
・Xマルチプライ
・ファイヤーバレル
・剣豪
・ガンホーキ
・戦国エース
・マシンガーZ
・ドラゴンボールZ
・ドラゴンボールZⅡ
・ウルトラ警備隊
・電神魔傀

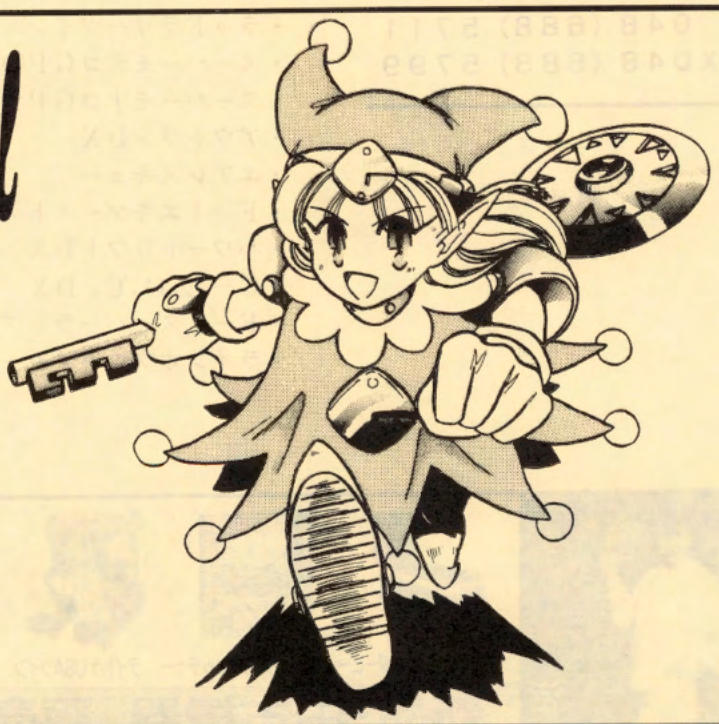
NEW & USED: P.C. BOARD

Buy & Sell

LATEST NEWS

EARLIEST DELIVERY

CONTINOUS SERVICE



LOTUS PRESS
GAME WORLD

Please Call US 03(3770)2731
FAX 03(3770)2880
EBISU TWINS. 7F 1-10-6 EBISU-NISHI, SHIBUYA-KU, TOKYO, JAPAN.

うります&かいます⑬

・ドリームタウン
・ポニーMKⅣ筐体
・アストロシティ筐体
・シュータウェイII
・エアーホッケー
・ハイパーディスコタイフーン

㈱アーク　埼玉県川口市芝樋ノ爪1−7−55
☎ 048（268）2868
FAX048（262）1067

●うります
・エアロテーブル26
・フリッパートートルズ
・フラワー7
・ドリームチャンス
・ニューペニーフォール
・マドンナ
・パトラジョーカー
・エクセレント
・オペレーションウルフ
・アイレムブラックジャック
・グローリー硬貨計数器（CN−10M）
・高額両替機・メダル貸機各種

㈱ソシアム　埼玉県大宮市丸ケ崎町4−7
☎ 048（688）5711
FAX048（688）5799

●かいます
・リッジレーサーS
・リッジレーサーツイン
・コカコーラスズカ8HDX
・コカコーラスズカ8HSD
・ファイナルラップR
・ファイナルラップIII
・メタルフォーク
・フォートラックスDX
・スターブレード
・パワーホイールズツイン
・スティールガンナー
・ウイニングランDX
・ノックダウン91
・ゴーリーゴースト
・スウィートファクトリー
・コズモギャングズ
・ワニワニパニック
・ソルバルウ
・ボタン早押し選手権
・ニューUFOキャッチャー
・デイトナUSADX
・デイトナUSAツイン
・バーチャレーシングDX
・バーチャレーシングツイン
・アウトランナーズツイン
・ラッドモビールDX
・ラッドラリーツイン
・スーパーモナコGPDX
・スーパーモナコGPツイン
・アウトランDX
・エアレスキュー
・F−1エキゾーストノート
・パワードリフトDX
・G−L.O.C.DX
・F−1スーパーラップツイン
・ラインオブファイヤー
・サンダーブレード
・アフターバーナーDX
・GPライダー
・Sハングオンミニライドオン
・ハングオンDX
・ABコップ
・ギャラクシーフォースII
・レイルチェイス
・スタジアムクロス
・レーザーゴースト
・タイトルファイト
・ウエスタンドリーム
・ワールドダービー
・シスコヒートDX
・ビックランDX
・グランプリスター
・グランプリスターII
・ラッキー&ワイルド
・アームチャンプス
・アームチャンプスII
・サーカス&サーカス
・オペレーションサンダーボルト
・オペレーションウルフ
・レーシングビート
・スーパーチェイス
・ターミネーター2
・ソニックブラストマン
・リーサルエンフォーサズ
・ビーストバスターズ
・ジョーカーズワイルドポーカー
・S8ウエイズ
・ブラックジャック

ナミキ商事㈱　東京都大田区西糀谷3−3−11
☎ 03（5705）3431
FAX03（5705）3435

エキサイティングダービー

ニューUFOキャッチャー

デイトナUSAツイン

リッジレーサー2(ツイン)

ターミネーターII

新品・中古機器　販売・買い取り

中古機器 高価買い取り 致します!

大型機・各種メダル機・クレーン機・両替機・筐体・ぬいぐるみ・景品・店頭機

全メーカー製品取扱い

SINCE 1974

ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431㈹・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行 羽田支店 当06533 ナミキ商事㈱
あさひ銀行 蒲田支店 当510118 ナミキ商事㈱

うります&かいます⑫

●うります
・各種ビデオ大型機械
・各種メダル大型機
・各種基板ソフト
・各種フリッパー
・各種ビデオ筐体

●かいます
・アウトランナーズ(TWIN)
・スーパーチェイス
・チェイスボンバーズ
・ラッドモビール(DX)
・ウイニングラン(DX)
・サイバーサイクルズ (SD DX)
・デイトナUSA(DX TWIN)
・セガラリー・チャンピオンシップ (DX TWIN)
・エースドライバー(DX SD)
・リッジレーサー2(DX SD)
・レイブレーサー (DX TWIN SD)
・ジュラシックパーク
・ストライクファイター(DX)
・G-L.O.C.(DX)
・ラインオブファイヤー
・メタルフォーク
・デザートタンク
・スズカ8アワーズ2(DX SD)
・GPライダー(TWIN)
・ミッドナイトラン (DX TWIN)
・インディ500 (DX TWIN)
・ABコップ
・WGP(DX)
・フォートラックス(DX)
・スタジアムクロス
・バーチャコップ(DX, P)
・バーチャコップ2
・ターミネーター2
・ガンバレット (DX SD)
・スティールガンナー
・レーザーゴースト
・スペースガン
・エイリアン3 ザ ガン
・ブラックジャック(アイレム/セガ)
・ビンゴパーティ
・ビンゴサーカス
・ロイヤルアスコット
・ワールドダービー
・ダービーディ
・ダービーMKIII C-15
・どうぶつグランプリ
・ウエスタンドリーム
・サーカスサーカス
・ドリームサーキット
・ホワットイフ
・ジョーカーズワイルド
・HRIM/ハーフメダル
・メダル・コトブキ筐体
・メダル・フロンティア筐体
・メダル・ジャレコ筐体
・メガロ50筐体
・エアロシティ筐体
・ポニー40筐体
・ドリームキャッチャー
・フェアリーキャッスル
・ニューUFOキャッチャー(2P)
・ニューUFOキャッチャー(ミニ)
・ネオカーニバル (SP ミニ)
・ジャンボビーバー (6P 4P)
・ハッピーベル
・ジャンボツイン
・ジャンボヘキサ
・ニュースウィートランド

WE SELL

We Inform, We Act and You Get.

Best Selection
Highest Quality
Special Prices

Used Machines
For Used PC Boards
New Ones

Call us & FAX now

Super Monaco GP Twin
Super Monaco GP Cockpit
Suzuka 8Hours II DX & SD
Cyber Commando SD
Indy 500 DX & SD
Under Fire
Final Lap R
Bubble Trouble
X The Ball
Rave Racer : DX & Twin
Out Runners Twin
Captain Zodiac
Rail Chase 2
NBA JAM
Star Wars DX
Motal Combat
Jurassic Park
Virtua Racing DX & TWIN
Lethal Enforcers
World Derby, The Derby Mk-III, Exciting Derby,
Black Jack, Bingo Circus, Derby Day;

Various Machines for Opening Your Arcade.

No.1 SUPPLIER OF AM MACHINES

ARK, Inc.

1-7-55, Shiba-Hinotsume, Kawaguchi-shi,
Saitama-Ken, Japan 〒333

Tel:048-262-2800 Fax:048-262-1067

うります&かいます⑪

売ります買います

㈱宇宙堂

名古屋市北区下飯田4丁目6-2

☎ 052(916)1407

FAX 052(916)1502

フリーダイヤル

0120−140701

●かいます

・R−TYPE LEO
・アルゴスの戦士
・アンダーカバーコップス
・悪魔城ドラキュラ
・アサルトP付
・アルティメイトテニス
・イシターの復活
・イチダントアール
・ウルフファング
・ヴァンパイア
・ウィロー
・X−MEN
・エイリアンVSプレデター
・エイリアンシンドローム
・エドワードランディー
・A−JAX
・エリア88
・F／A
・大江戸ファイト
・ガンフロンティア（大ボード）
・ガイアポリス
・海底大戦争
・ガンハード
・キャプテンコマンドー
・キングオブドラゴンズ
・銀河任侠伝
・究極戦隊ダダンダーン
・キャディラックス
・ギャプラス
・グラディウスII
・グレートラグタイムショー
・クロスブレイズ
・グラディウスIII
・源平討魔伝
・ゲイングランド
・恋のホットロック
・ゴールデンアックスII
・豪血寺一族
・極上パロディウス
・豪血寺一族2
・サンダークロス
・サイコソルジャー
・サラマンダ
・サンダーゾーン
・最後の忍道
・サイコニクスオスカー
・上海III
・疾風魔法大作戦
・ジオストーム
・スーパーコントラ
・S−SFIIX
・スラムダンク
・ストライダー飛龍
・スカイキッドDX
・戦国エース
・ゼクセクス
・達人王
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・ダライアス外伝
・大魔界村
・大王
・対戦ぱずるだま
・タオ体道
・チャタンヤラクーシャンク
・ツインイーグルII
・天地を喰らう2
・ドラゴンボール
・ドラゴンスピリッツ
・ドラゴンセイバー
・トリオザパンチ
・トライゴン
・ドルアーガの塔
・トイポップ
・ナックルヘッズ
・ナイツオブザラウンド
・ナイトスラッシャーズ
・ニューマンアスレチックス
・ニモ
・ネビュラスレイ
・パックマニア
・パックランド
・バツグン
・ハイパーデュエル
・パニッシャー
・バトルクロード
・パワードギア
・バーチャファイターPCBキット
・ぷたさん
・プリルラ
・ファイネストアワー
・ベラボーマンP付
・ホッピングマッピー
・ボンバーマンワールド
・魔法大作戦
・魔界村
・魔獣の王国
・マーシャルチャンピオン
・マジンガーZ
・メタルブラック（大ボード）
・メルヘンメイズ
・野球格闘リーグマン
・ライトブリンガー
・雷電II
・ライフフォース
・雷電DX
・レイフォース
・ロストワールドP付
・スーパーマルキン版
・スーチーパイ
・セーラーウォーズ
・プリティーセーラー18禁
・スーパーリアル麻雀PIII
・スーパーリアル麻雀PIV
・スーパーリアル麻雀PV
・ネオジオ一本用ハード
・筐体スピリッツ
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
・痛快ガンガン行進曲
・ソニックウイングス2
・オペレーションラグナロク

㈱宇宙堂　名古屋市北区下
飯田4丁目6−2
☎ 052（916）1407
FAX052（916）1502

宇宙堂では毎月1回一生懸命働いてくれた中古基板に感謝の心でしめやかに供養祭を行っております。
貴社も中古基板は是非当社に御送り下さいますよう御願いします。
又、貴社の在庫をFAXで送って頂ければ値段御付けします。

うります&かいます⑩

●うります
・スーパー上海
・快傑ヤンチャ丸
・大工の源さん
・覇沙夢
・メジャータイトル2
・豪血寺一族外伝最強伝説
・卒業証書
・IQブロック
・バルバルークの伝説
・餓狼伝説スペシャル
・得点王2
・ギャルズパニック
・ジャッキーチェン
・X-MEN
・クイズ殿様の野望2
・ストリートファイターZERO
・天地を喰らうII
・闘神伝2
・ヴァンパイアハンター
・パワードギア
・マーヴルスーパーヒーローズ
・極上パロディウス
・サッカースーパースターズ
・スラムダンク
・ツインビーヤッホー
・上海
・上海III
・へべれけのぽぷーん
・エンジェルキッス
・ゲーム天国
・雷電II
・雷電DX
・イチダントアール
・クイズゴーストハンター
・コラムス
・Jリーグ1994
・スーパーマスターズ
・テトリス
・ぷよぷよ
・ぷよぷよ通
・メジャーリーグ
・クイズクレヨンしんちゃん2
・クイズクレヨンしんちゃん
・クイズ地球防衛軍
・ニンジャキッズ
・ハットリックヒーロー'95
・パズルボブル2
・脳力向上委員会
・Vゴール
・カルノフ
・ドリームサッカー'94
・マジカルドロップ
・テキパキ
・F/A
・パックマン
・スーパーワールドスタジアム'95
・ワールドスタジアム'90
・スーパースラムス
・グランドストライカー
・がんばれギンくん
・ゴンタ2
・ぷるるん
・疾風魔法大作戦
・ガンバード
・バトルクロード
・熱答クイズチャンピオン
・ロンロン
その他中古PCB、大型機多数有ります。価格、在庫TELにてお願いします。

富貴商会　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル3F
☎ 075(595)1136
FAX075(595)1139

NEW & USED P.C. BOARDS.
うります! かいます!

WE BUY

新作基板大感謝セール!!
今、話題の新作基板
ソウルエッジ(SOUL EDGE)
沙羅曼蛇2(SALAMANDER2)
を、今なら格安で販売します。
詳しくは、下記までお気軽にご連絡下さい。

『鉄拳2』
高価買い取り中!

WE SELL

Imp. & Exp.
FUUKI 富貴商会 CO.,LTD.

〒607 京都市山科区西野広見町32の2 リネンビル3F
3/F, RINEN BLDG., 32-2, HIROMI-CHO, NISHINO, YAMASHINA, KYOTO, JAPAN.

TEL 81-7-75-595-1136 (075-595-1136)
FAX 81-7-75-595-1139 (075-595-1139)

PLEASE REMEMBER TO MENTION THE COUNTRY YOU'RE CALLING FROM ON YOUR FAX!! TXS.

うります&かいます⑨

・麻雀同級生
・連珠貴族
・鉄拳１・２
・五月陣戦１・２
・ガンバード
・マッハブレイカーズ
・ウルトラ警備隊
・ぷよぷよ通
・パズルボブル２
・メタルブラック
・ガンフロンティア
・プリルラ
・ウルフファング
・美少女戦士セーラームーン
・グラディウスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
・パズルボブル
・フェリオス
・グリッドシーカー
・アテナ
・サイコソルジャー
・ファイナルロマンス２
・スーパーリアル 花札恋こいしましょ
・プリティセーラー１・２
・ストライカー１９４５
・麻雀ハイパーリアクション

㈲ファントム　東京都千代田区
外神田３－１－２明治ビル３Ｆ
☎ 03（3257）1126
FAX03（3257）1135

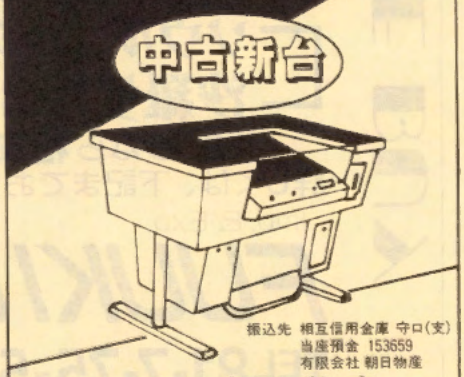
高価買取中!!
基板
ドーンと買います
アイ・ランド
☎0720(84)7501
FAX0720(83)0527
大阪府門真市脇田町２１－１３

●うります
・海底大戦争
・パーフェクトソルジャー
・Ｒ－タイプレオ
・スーパーストⅡ
・ダンジョンズ＆ドラゴンズ
・バース
・メタモルフィックフォース
・Ｇ．Ｉジョー
・マーシャルチャンピオン
・ポトポト
・ゴールデンアックス２
・グリッドシーカー
・龍神
・雷電
・ファイナルスターフォース
・ヘビースマッシュ
・ポケットギャルＤＸ
・ナックルバッシュ
・フィグゼイト
・爆烈クラッシュレース
・戦国エース
・マクロス
・マクロス２
・ゴジラ
・ニューマンアスレチックス
・スーパーワールドコート
・スーパーワースタ９３
・サンダードラゴン２
・マッドシャーク
・牌砦
・ギャルズパニック
・マジカルエラーを探せ
・ネオジオ各種
・麻雀各種

●かいます
・ライトブリンガー
・アラビアンマジック
・トップランキングスター
・ワールドカップ９４
・雷電
・ジンジンジップ
・ビッグストライカー
・雷電２
・セイブカップサッカー
・ゼロチーム
・ゴールデンアックス２
・ダークエッジ
・ぷよぷよ
・タントアール
・バツグン
・達人王
・Ｖ．ファイブ
・ドギューン
・タオ体道
・ナイトスラッシャーズ
・ウルフファング
・エドワードランディー
・ギャルズパニック２
・シャドーフォース
・アルティメイトテニス
・戦国エース
・ドラゴンボールＺ
・スラムダンク
・極上パロディウス
・究極戦隊ダダンダーン
・プレミアサッカー
・グラディウス２
・グラディウス３
・ゼクセクス
・ドラキュラ
・野球格闘リーグマン
・ファイヤーバレル
・メジャータイトル２
・ボンバーマンワールド
・スーパーストⅡＸ
・天地を喰らう２
・ストライダー飛龍
・エリア８８
・ニモ
・ウイロー
・グランドストライカー
・豪血寺一族
・上海２．３
・スーパー上海
・魔法大作戦
・ＪＪスコカーズ
・その他、レトロ基板から最新基板まで買い取ります

アイ・ランド　門真市脇田町２１－１３
☎ 0720（84）7501
FAX 0720（83）0527

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります!



振込先 相互信用金庫 守口(支)
当座預金 153659
有限会社 朝日物産

有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森７丁目４番32号
電話 06（955）2311（代）
FAX 06（955）2313

うります&かいます⑧

●うります
・ストリートファイターZERO
・首領蜂
・ゲーム天国
・マーヴルスーパーヒーローズ
・サイバーボッツ
・バイパーフェイズ1
・ヴァンパイアハンター
・X－MEN
・パワードギア
・スーパーマッスルボマー
・スーパーストⅡX
・エイリアンVSプレデター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・豪血寺外伝最強伝説
・スラムダンク
・極上パロディウス
・KIRAKIRA連珠貴族
・ぷよぷよ通
・ぷよぷよ
・五月陣戦1・2
・パズルボブル1・2
・スーパースラムズ
・ステークスウィナー
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 94
・鉄拳 1・2
・スペースインベーダーDX
・クイズドレミファグランプリ
・スーパーリアル麻雀PV、PⅣ、PⅢ
・スーチーパイ1・2
・ファイナルロマンス1・2
・スーパーマル禁版
・華弥生
・華の舞
・華折鶴
・ラッキー13雀夢
・スーパー華パラダイス
・アイドル麻雀
・がんばれギンくん
・ウルトラ警備隊
・ゴールデンアックスザデュエル
・美少女戦士セーラームーン
・ガンバード
・ティンクルピット
・コズモギャングザビデオ
・ワースタ93
・グレートスラッガーズ'94
・対戦ぱずるだま
・テトリス
・コラムス1・2
・ラリーX
・ニューラリーX
・バーチャファイター1・2
・脳力向上委員会
・イチダントアール
・A－JAX
・スーパー上海
・クイズ&ドラゴンズ
・クラックダウン
・クレヨンしんちゃん1・2
・得点王1、2、3
・餓狼伝説3
・エレベーターアクションリターンズ
・ニューラッキー8ライン
●かいます
・ダライアス外伝
・ツインビーヤッホー
・バツグン
・雷電DX
・レイフォース
・上海Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ
・ヴァンパイアハンター

Funtom

秋葉原価格による高価買取・格安販売、大量仕入も歓迎！
新品中古基板の売買はファントムにおまかせください。

本格派ゲーム基板、筐体の店

外部顧問大募集！

◎業界初の画期的な人材活用システムが誕生しました。
人と人の繋がりを大切にするファントムだから安心して働けます。
◎最新の情報処理機器の導入により、例えば出先から東京の本部へ
いつでもリアルタイムで情報交換が可能。チャンスを逃しません。
◎地方に居ながら好きなときにできる仕事がなんといっても魅力。
拘束は一切なしだから、サイドビジネスとしても最適です。

【募集要項】
●雇用形態　業務委託契約による準社員
●委託業務　業務用中古基板の仕入
●募集人員　10名
●報　　酬　完全能力給
●資　　格　全国主要都市またはその近郊に在住し熱意のある方、年齢不問
●そ の 他　検品器具、情報機器など貸与します
詳しくは、SAホットライン TEL (03)3257-1128
までお気軽にお問い合わせ下さい。

有限会社ファントム　〒101　東京都千代田区外神田3-1-2　明治ビル3F

TEL 03(3257)1126 / FAX 03(3257)1135

うります&かいます⑦

・ドギューン
・ダイエットGOGO
・ダークシール2
・デスブレイド
・TMNT
・究極戦隊ダダンダーン
・タンクフォース
・ドラゴンボールZ
・電神魔傀
・大王
・ダブルウイング
・ツインイーグルII
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・ターボフォース
・鉄拳
・鉄拳2
・首領蜂
・ドラグーンマイト
・ドラゴンボールZII
・ダークエッジ
・ドリフトアウト94
・ダブルウイング
・ダイナギア
・ナイトスラッシャーズ
・ナックルバッシュ
・ナックルヘッズ
・ノストラダムス
・ネビュラスレイ
・ファイアーバレル
・フーピー
・ブラッドブラザーズ
・バーチャコップ(サウンドBD付)
・ビッグファイト
・ボンバーマンワールド
・ポケットギャルDX
・ファイナルファイト
・フィグゼイト
・バッキーオヘア
・ファイナルスターフォース
・パーフェクトソルジャー
・ハットトリックヒーロー'93
・富士山バスター
・フック
・バイオレントストーム
・ビーラップボーイ
・ヒーテッドバレル
・ファイナルラップIII
・ハイパーデュエル
・ピマナ
・パワードギア
・ファイナルラップR
・Vゴールサッカー
・魔法大作戦
・マッドシャーク
・マーシャルチャンピオン
・ミスティックウォリアーズ
・メタモルフィックフォース
・マクロス
・マジンガーZ
・モータルコンバットII
・マクロスII
・ムーンウォーカー
・マッハブレイカーズ
・マーヴルスーパーヒーローズ
・龍神
・レジオネア
・64番街
・ライトブリンガー
・ラピッドヒーローズ
・ロボコップII
・ローラーゲーム
・雷電
・雷電II
・雷電DX
・天外魔境真伝
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・ダンクドリーム
・ダブルドラゴン
・得点王III
・得点王II
・真サムライスピリッツ
・風雲黙示録
・ソニックウイングスII
・ソニックウイングスIII
・ネオジオハード(1スロ)
・ネオジオハード(2スロ)

㈲サン・カンパニー　神奈川県
川崎市麻生区王蟬寺7468−1
☎ 044(954)9459
FAX044(966)8287

●うります
・バーチャレーシング
・ファイナルラップR
・ニューUFOキャッチャー
・ダンプザンプ
・ザウルスキャノン
・ワニワニパニック
・カニカニパニック
・グランプリスターII
・アフターバーナーIIDX
・G−L.O.C. DX
・バトルシャーク
・ホログラム
・トップランディング
・ラインオブファイヤー
・TX−1
・WGP
・ラッドモビール
・ハードドライビング
・ヘビーウエイトチャンプ
・デンジャーゾーン
・コズモギャングズ
・オペレーションウルフ
・オペレーションサンダーボルト
・スピードサッカー
・スピードバスケット
・ホットロッド
・ハーリーレーサー
・ゴールデンボール
・ワールドピンゴ
・ダービーボール
・メタルホークDX
・チェイスHQ
・スーパーモナコGPDX
・ビッグラン
・ギャラクシーホースII
・ポールポジション2
・サンダーセプター
・ホットチェイス
・シルバーストライク
・キャッシュルーレット
・その他新旧多数有り

●かいます
・ジャレコポニーメダルアップライト

㈲オモロン商事　東京都江戸川区南小岩5−18−13
☎ 03(5693)3222
FAX03(5693)3223

うります&かいます⑥

●かいます

・エイリアンズ
・X－MEN
・F／A
・アウトゾーン
・アラビアンマジック
・アンダーカバーコップス
・アラビアンファイト
・ウルトラ闘魂伝説
・アクロバットミッション
・SDガンダム
・SDガンダムレインボー大陸戦記
・エイトフォース
・アステリクス
・大江戸ファイト
・ウルトラ警備隊
・エイリアンVSプレデター
・アウトフォクシーズ
・豪血寺一族II
・豪血寺一族III
・キャプテンアメリカ
・グリッドシーカー
・海底大戦争
・ガンホーキ
・クライムファイターII
・剣豪
・ガンネイル
・ガイアポリス
・ゴールデンアックス
・豪血寺一族
・クライムシティー
・ゴールデンアックスII
・仮面ライダーバトルレーサー
・ガンダムEXレビュー
・ゴールデンアックス・ザ・デュエル
・カイザーナックル
・ギャルズパニック
・ギャルズパニックIII
・セイブカップサッカー
・スノーブラザーズ
・スノーブラザーズII
・スパイダーマン
・サンダードラゴンII
・戦国エース
・ゼロチーム
・G・Iジョー
・サイレントドラゴン
・サンセットライダーズ
・サンドスコーピオン
・スカイスマッシャー
・サンダーゾーン
・ジャッキーチェンカンフーマスター
・シンプソンズ
・サンダードラゴン
・サンダーフォックス
・ジオストーム
・ストリートファイターII
・ストリートファイターII'
・ストリートファイターII'ターボ
・疾風魔法大作戦
・ストリートファイターZERO
・ストリートファイターザ・ムービー
・サイバーボッツ
・ジョー&マックリターンズ
・シャドーフォース
・美少女戦士セーラームーン
・シュトラール
・JJスコーカーズ
・ソニックウイングス
・サッカースーパースターズ
・上海III
・すすめマイルスマイル
・スーパーバレー
・スーパーバレー'91
・スーパーフォーミュラー
・スーパーマン
・闘神ブレイザース
・達人王

EXPORT OF NEW, PC BS AND MACHINES!
BEST QUALITY, FAST DELIVERY, REASONABLE PRICE!! ・・・・・・・・・・

SUN CO.,LTD.

ADRESS:7468-1 Ozenji Asou-ku, KAWASAKI-C, KANAGAWA, 215
TEL044-954-9459 FAX044-966-8287

大型機・メダル機・筐体・基板・その他
売ります、買います。
300坪の倉庫で機械がお待ちしています。
早いもの勝ち！

有限会社 サン・カンパニー
〒215 川崎市麻生区王禅寺7468・1
東名・川崎インターすぐ
電話 044・954・9459
FAX 044・966・8287

今月の買取り目玉製品(5月10日現在の価格です)			
インディ500 DX	500K	リーサルエンフォーサーズI	50K
セガラリーチャンピオンシップツイン	1,000K	ガンハード(オリジナル)	130K
スズカ8アワーズII DX	800K	アウトランナーズ	250K
〃 SD	250K	デザートタンク	600K
スーパーメガロ50	300K	各プッシャー機メダル	200K以上

うります&かいます⑤

・サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・超人学園ゴウカイザー
・ステークスウィナー
・パルスター
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
・天外魔境真伝
・風雲黙示録
・オペレーションラグナロク
・ソニックウィングス2
・雀神伝説
・ビューポイント
・ラストリゾート
・ASOII
・上海II
・上海III
・究極戦隊ダダンダーン
・ガイアポリス
・ゼクセクス
・ぷよぷよ
・ぷよぷよ通
・テトリス
・アンダーカバーコップス
・野球格闘リーグマン
・海底大戦争
・レイフォース
・ライトブリンガー
・グリッドシーカー
・メタルブラック
・グラディウスI、II、III
・サラマンダ
・ライフフォース
・ストライカー1945
・バッグン
・戦国エース
・F／A
・雷電II
・雷電DX
・スーチーパイスペシャル
・プリティセーラー18禁
・その他中古基板、ジャンク基板なんでも現金で買取ります。

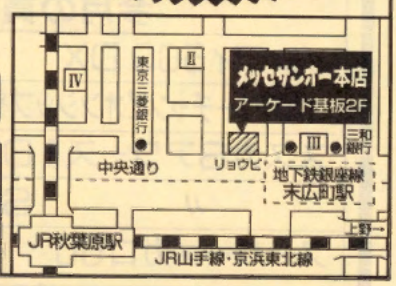
㈱トライ　東京都千代田区外神田3−10−5　イサミヤ第3ビル2階
☎ 03（5295）0669
FAX03（5295）1958

●かいます
・R−TYPEI.II LEO
・アンダーカバーコップス
・アテナ
・ASO
・サイコソルジャー
・ロストワールド（P付）
・ストライダー飛龍
・天地を喰らうI，II
・エリア88
・ウィロー
・1941
・ストリートファイターシリーズ
・ワンダーIII
・グラディウスI，II，III
・サンダークロス
・パロディウスシリーズ
・ゼクセクス
・サラマンダ
・ライフフォース
・悪魔城ドラキュラ
・SDI（P付）
・ゲイングランド
・ガンフロンティア
・メタルブラック
・レイフォース
・バブルボブル
・フェアリーランドストーリー
・トリオTHEパンチ
・ナイトスラッシャーズ
・ウルフファング
・ドラゴンスピリット
・アサルト（P付）
・魔法大作戦
・スペースハリアー基板
・ナイトストライカー基板
・アウトラン基板
・その他大型基板
・セガOLD基板
・タイトーOLD基板
・ナムコOLD基板

㈱メッセサンオー　東京都千代田区外神田3−14−8
☎ 03（3255）3453
FAX03（3255）3455

《グローリー
中古両替機売ります》
完全整備中古新セコシン機！
高額紙幣両替機　ER−20
（万・五千・千札・五百硬）
2ホッパー両替機　ER−40
（投出種類枚数調整可能）
千札・五百硬貨両替機　EP−8A
（百円硬貨投出専用）
カナヤ商会
☎06-395-0272 FAX06-395-0243
大阪市淀川区東三国2-28-10

元祖 秋葉原の基板屋
高価買取!!
ゲーム基板インスト説無・1枚から買取OK！
オールドゲーム基板、特別査定いたします。
大型筐体基板高価買取、レバー、パーツ無OK！
テーブル筐体、アップライト筐体 売ります！買います！
※業者の方大量処分大歓迎!!一度TEL下さるか、リストをFAXして下さい。値付け返送致します。
とにかく一度TEL下さい！
㈱メッセサンオー（担当 成田）
☎03-3255-3453
FAX03-3255-3455
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8



うります&かいます④

●うります
・バーチャファイター2
・ファイティングバイパーズ
・バーチャロン
・D&Dシャドーオーバーミスタラ
・19XX
・闘神伝2
・マーヴル・スーパーヒーローズ
・餓狼伝説リアルバウト
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
・鉄拳
・鉄拳2
・ソウルエッジ
・ナムコクラシックコレクション
・セクシーパロディウス
・沙羅曼蛇2
・ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
・対戦ぱずるだま
・ストリートファイターZERO
・ヴァンパイアハンター
・サイバーボッツ
・MV−1(マザー)
・パズルボブル2
・ダライアス外伝
・ぷよぷよ
・ぷよぷよ通
・ストライカーズ1945
・ボンバーマンワールド
・ギャルズパニックSP
・上海II
・上海III
・スーパー上海
・雷電DX
・究極タイガーII
・グリッドシーカー
・海底大戦争
・スーパーリアル麻雀PIV、PV
・プリティセーラー18禁
・ファイナルロマンス2
・ファイナルロマンスR
・カプコンQグランダム
・コナミDOMYJr.
・アイレムマドンナ
・セガエアロシティー
・セガアストロシティー
・SNK MVS−U4

●かいます
・バーチャロン
・ファイティングバイパーズ
・バーチャファイター
・D&Dシャドーオーバーミスタラ
・19XX
・闘神伝2
・マーヴルスーパーヒーローズ
・ストリートファイターZERO
・ヴァンパイアハンター
・ストリートファイターザ・ムービー
・サイバーボッツ
・X−MEN
・パワードギア
・スーパーマッスルボマー
・ヴァンパイア
・エイリアンVSプレデター
・スーパーストリートファイターIIX
・ダンジョン&ドラゴンズ
・スーパーストリートファイター
・CPシステムマザー
・餓狼伝説リアルバウト

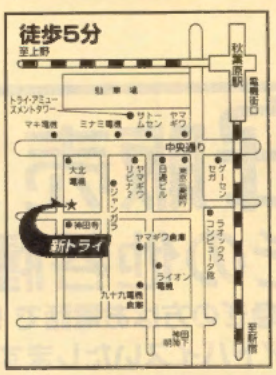
マーヴルスーパーヒーローズ、バーチャファイター2.1、
鉄拳2 Ver.B、ときめきぱずるだま、ファイナルロマンスR、
D&D、 サイバーボッツ、 エイリアンVSプレデター、
パワードギア、D&DII、ストリートファイターZERO2

高価買取り中！

BUY & SELL

中古筐体各メーカー
大量に在庫あります。

ご来店持ち込みO.K.
身分証明書をご持参ください。



●グラディウスII、III ●エドワードランディ ●メタルブラック
●サイコソルジャー ●エグゼドエグゼス ●ファンタジーゾーン
●スクランブルフォーメーション ●影の伝説 ●イシターの復活
●ラビオレプス ●豪血寺一族2 ●魔法大作戦

業者様の大量処分大歓迎!!
値付けしますのでお気軽に
TEL又はFAXして下さい

常時1000枚の在庫あり!!

(株)トライ 〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F
TEL 03-5295-0669
FAX 03-5295-1958

うります&かいます③

●かいます
・インディ500(DX)
・インディ500(TWIN)
・デイトナUSA(DX)
・デイトナUSA(TWIN)
・スーパーグランドエフェクト
・セガラリー・チャンピオンシップ(DX)
・スターウォーズ(SD)
・スターウォーズ(DX)
・スカイターゲット(SD)
・スカイターゲット(DX)
・スズカ8アワーズ2(SD)
・スズカ8アワーズ2(DX)
・デザートタンク(DX)
・クールライダーズ
・エアーコンバット22
・バーチャコップ2S
・バーチャコップ2P
・サイバーサイクルズSD
・サイバーサイクルズDX
・アウトランナーズ
・オペレーションウルフ3
・リッジレーサー2(TWIN)
・リッジレーサー2(DX)
・レイルチェイス
・カリビアンプール
・ビンゴサーカス
・エメラルドホール
・ビッグ3
・マジックサーカス
・GPライダー
・天画50
・エースドライバー(TWIN)
・レイブレイサー(SD)
・レイブレイサー(DX)
・バーチャレーシング(TWIN)
・ラッドモビール(DX)
・リーサルエンフォーサーズII
・ガンバスター(4P)
・シュータウェイII
・G-LOC(DX)
・ラインオブファイアー
・アウトラン(DX)
・アヒルのよ～いどん
・その他各種買取ります。

㈲ティーピーオー　埼玉県川口市並木2-26-3
☎ 048(258)4524
FAX048(258)5917

●うります
・アウトランナーズ
・フォートラックスDX
・ハードドライビング
・チェイスHQ
・バーチャレーシングDX
・バーチャレーシングTWIN
・ニュースウィートランド
・ゴーストタウン
・ターミネーターII
・ビッグラン
・エアロシティー
・ドリームキャッチャー
・ファイナルラップ3
・ニューUFOキャッチャー
・スーパーモナコGP

●かいます
<大型筐体>
・アフターバーナーDX
・アウトランDX
・パワードリフトDX
・ビックランDX
・GPライダー
・バーチャレーシング(ツイン)
・メタルホーク(DX)
・WGP DX
・G-LOC DX
・ストライクファイターDX
・ラッドモビール
・ニューUFOキャッチャー
・ワニワニパニック
・カニカニパニック
・ニュースピードホッケー
・ラインオブファイヤー
・スーパーモナコGP DX
・スーパーモナコGP(ツイン)
・レーザーゴースト
・F1エキゾーストノート
・グランプリスター
・レイルチェイス
・UFOモグラ
・エアーインフェルノ
・スズカ8アワーズ(DX)
・ウイニングラン(DX)
・スーパーハングオン　ミニライドオン
・シスコヒート(DX)
・ソニックブラストマン
・その他なんでも買います。

㈱ケイアンドユウ　東大阪市高井田本通5-1-28
☎ 06(783)6362
FAX06(783)6347
フリーダイヤル
0120-006362

●うります
・旭精工社製ホッパー
DH-750(S)25¢仕様新品同様
・大平技研工業社製　両替機
MiMiEX300　B100S
(千円札→100円玉×10)

㈱宝娯楽　東京都大田区大森北6-1-3　とくしまや2F
☎ 03(3767)8780
FAX03(3767)8721

中古ゲーム機 高価買取・激安販売!
◉大型機 ○筐体 ●メダル機 ●その他各種
売りたい商品リストをFAXしてください。折り返しご返事いたします。お急ぎの方はお電話で!!
中国市場に興味をお持ちの会社、ご提案、アドバイスいたします。
TPO INC. 有限会社ティーピーオー
〒332 埼玉県川口市並木2-26-3
TEL048-258-4524 FAX048-258-5917

うります&かいます②

●かいます
・NEW UFOキャッチャー
(極上品に限る)
・UFOエクセレント
・コンビニキャッチャー
・ポスタードリーム同級生
・カンカンクラブ同級生
・バーサスシティー
・バーチャストライカー
・ウイングウォー ツイン
・鉄拳
・鉄拳2 VB
・アウトフォクシーズ
・マッハブレイカーズ
・バーチャファイター2・1
・バッキーオヘヤ
・ボンバーマンワールド
・バブルシンフォニー
・X-MEN
・サイバーボッツ
・首領蜂
・ギャルズパニック3
・ジャッキーチェン
・雷電2
・パワードギア
・美少女戦士セーラームーン
・ストリートファイターZERO
・ゼロチーム
・ダンクドリーム
・スペースインベーダーDX
・ロッマンザパワーバトル
・コラムス
・花の殻やぶり
・対戦ぱずるだま
・ばくばくアニマル
・スーパーリアル麻雀PV
・サッカースーパースターズ
・パズルボブル
・プライマルレイジ
・マジカルドロップ
・戦球
・レイフォース
・メジャータイトル
・マッハブレーカー
・龍龍
・Jリーグサッカーvシュート
・クレヨンしんちゃん
・ドリフトアウト'94
・スーチーパイ
・ガンダムEX
・ぐっすんおよよ
・ぷよぷよ通
・パックン
・クイズ殿様の野望
・麻雀大予言
・ヴァンパイアハンター
・アウトフォクシーズ
・ハットトリックヒーローズ'93
・めくるめくストーリー
・スーパーリアル花札こいこいしましょ
・豪血寺一族
・風雲黙示録
・得点王
・ワールドヒーローズパーフェクト
・リアルバウト
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・たこいかぱにっく
・ニューラッキーピンゴ
・ニューUFOキャッチャー
・ラブフォーチュン
・ラリーポイント

㈱秀和 大阪市浪速区日本橋5−14−9 松竹ビル6F
☎ 06(649)7177
FAX06(649)7222

●うります
・クイズチャンネルクエスチョン
・グランドストライカー
・Jリーグ1994
・KIRAKIRA連珠貴族

フロンティア産業㈱ 東京都新宿区西新宿7丁目2番10号 栄立新宿ビル201号
☎ 03(3371)3746
FAX03(3365)1424

ジャンク基板
スクラップ基板
買取専門店
もちろん通常の基板の売買もOK
TEL06-747-2028
中古基板IC部品販売会社 FAX06-744-1235
レクトロン 〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13

●うります
・EXPORT OF NEW &USED P.C.BOARDS
・中古基板(特に昔なつかしいレトロ基板にも力を入れています)
・売買のことならお任せ下さい。まずはお気軽にお問い合わせ下さい。

●かいます
・ジャンク基板
・スクラップ基板
(ROMナシ・故障・欠品基板もOK)

レクトロン 大阪府東大阪市西鴻池町1−14−13
☎ 06(747)2028
FAX06(744)1235

中古基板情報はFAXで24時間OK

(ご利用方法)
①お手元のプッシュトーンのでるFAX電話機へダイヤルして下さい。
大阪 06-455-6000 名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000 広島 082-223-6000
②基板売りたいなら220011#、基板買いたいなら220022#をプッシュします。
③あなたのFAX番号を市外番号から押して下さい。0000000000#
④#を押して下さい。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

新品 中古基板 ローンでOK!
全国どこでもお電話一本で簡単申し込み 受付時間 AM10:00〜PM7:00
全国どこでも月々¥3,000− ローンOK
(店頭にお越しいただけないお客様にはローン用紙をお送り致します)
ローン受付 06-643-0961

ソフトランドダイレクト(通信販売)のご案内

(お申し込み方法)
①お電話で、ご注文 06-649-7177 ②FAXで、ご注文 06-649-7222
☆通販価格、在庫のお問い合わせ
☆10:00〜19:00 年中無休で営業しております。

(お支払い方法)
☆現金でのお支払いは
◎代金着払い ☆商品と引換えに運送屋さんに、代金をお支払いいただきます。
☆午後4時までに、ご注文いただきますと当日発送の翌日、お手元に届きます。
◎銀行振込み ☆お近くの銀行より、下記口座へお振込み下さい。
振込先 三和銀行 恵美須支店 (普)3593374
口座名義 株式会社秀和 通販部
◎現金書留 ☆お電話で金額を確認の上お近くの郵便局より現金封筒に下記の送り先へご送金下さい。
〒556 大阪市浪速区日本橋5−14−9 松竹ビル6F
ソフトランド秀和 ☎06-649-7177

㈱秀和 〒556 大阪市浪速区日本橋5−14−9 松竹ビル6F TEL 06-649-7177 FAX06-649-7222

うります&かいます①

●うります

・マンクスTT
・サイバーサイクロン
・デイトナUSA　DX
・ダートダッシュ　SD
・リッジレーサー
・バーチャコップ2
・オペレーションウルフ
・ジュラシック・パーク
・レールチェイス
・リアルバンチャー
・ソニックブラストマン
・アームチャンプII
・ラブラブ爆笑アイランド
・ニューUFOキャッチャー
・スーパーシュート
・ニュームーンキャッスル
・フェアリーキャッスル
・レインボー
・あたルンです
・ラッキークレーン
・スリーシックス
・X－DAY2
・マジカルヒート
・カニカニパニック
・ワニワニパニック
・ワールドタービー
・ウエスタンドリーム
・クイックビック5
・ビンゴスター
・ストライクリッジ
・ロイヤルライン
・スーパージョーカー
・ダブルドロー
・エアロシティ筐体
・カナリー筐体
・ドーミーJr筐体
・ポニーMKIV筐体
・ポニーMKIII筐体
・コスモ筐体
・ファイティングバイパーズ
・鉄拳2(ニューバージョン)
・バーチャファイターキッズ
・スカルファング
・バーチャボーリング
・ソウルエッジ
・究極タイガーII
・キャノンダンサー
・サラマンダーII
・でろーんでろでろ
・ガンダムシューティング
・ゲーム天国
・サッカースーパースターズ
・ファイナルアーチ
・龍虎外伝
・LDクイズ(LDプレイヤー付)
答えたもん勝ち
・レイフォース
・ギャルズパニックIII
・ダンクドリーム'95
・バーチャファイターリミックス
・雷電DX
・グロブダー
・パックランド
・アサルト
・ドラグーンマイト
・バイパーフェイズワン
・モトス
・エリア88
・マーヴルスーパーヒーローズ
・豪血寺外伝最強伝説
・上海III
・スーパースラムス
・ステークスウイナー
・スラムダンク
・美少女戦士セーラームーン
・ダービーオセロ
・ツインビーヤッポー
・首領蜂
・ナムコクラシックコレクション
・ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
・ぷよぷよ通
・ぷるるん
・リアルバウト餓狼伝説
・リブルラブル
・アウトフォクシーズ
・インディージョーンズ
・ヴァンパイアハンター
・リバーパトロール
・極上パロディウス
・ドラゴンスピリッツ
・ネオジオ4本用基板
・パズルボブル2
・ファンキーヘッドボクサー
・マジカルドロップ
・マッハブレイカーズ
・フリッキー
・アフターバーナーII
・ガンバード
・ギャプラス
・ネオジオMV1FZ
・ネオジオMV1F
・未来忍者
・ジャングルキング
・ストリートファイターZERO
・ダライアス外伝
・スプラッターハウス
・パックマニア
・エイリアンズ
・ガズラー
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・グラディウスII
・ゲーム天国
・逆鱗弾
・ジョイフルロード
・スーパーイーグルショット
・スーパー上海
・スーパーマン
・スペースインベーダーDX
・戦国エース
・ポーカーフェスト(P付)
・ロイヤルセレクション
・夢札
・8ライン
・ゴールドライン
・ダイヤモンドライン
・ドラゴンチャンス
・華胡蝶
・ラッキー13
・アイドル麻雀ファイナルロマンス2
・カフェドール
・麻雀電子基板
・クリスタル7
・麻雀ハイパーリアクション
・麻雀4Pしましょ
・スーパーリアルPV
・スーパー華パラダイス
・ポケベル1919
・エロスの館
・ロンジャン
・スーパーマル禁版
・マリンブルーの瞳
・泊りにおいでよ
・ティファニー
・ロイヤル麻雀
・その他低価格の麻雀多数有り

※振込口座 第一勧業銀行　代田橋支店
普通口座　1347321
(株)玉　屋

※御住所かFAXナンバーをお知らせ下さい。
最新情報を無料でお届けします。

㈱玉屋　東京都杉並区和泉2丁目1番26号
☎ 03(3323)5522
FAX03(3323)5533

技術者募集！

INFORMATION

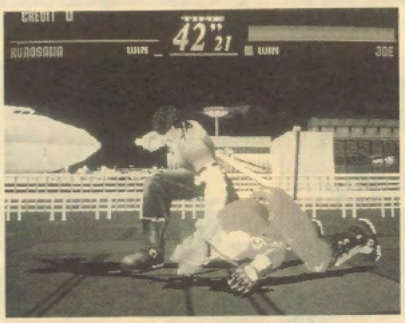
玉屋

新製品から中古基板・筐体まで全てが揃います

新作情報ご提供

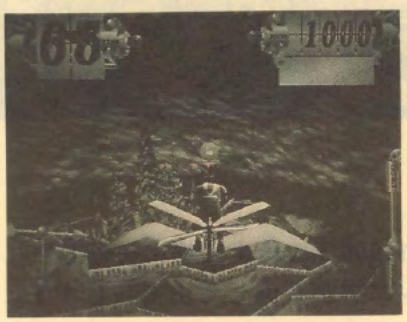
新作情報あります。お電話下さい。新製品情報と中古基板販売価格表を月2回、無料でお送りします。
パネルパーツ類もご相談下さい。

今月の高インカム期待新製品

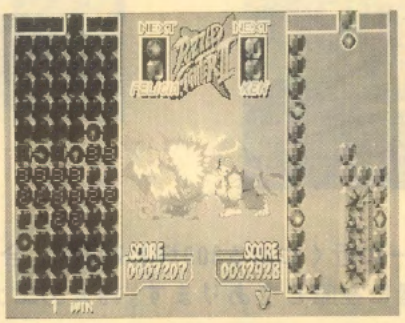


〔ラストブロンクス〕
(株)セガ・エンタープライゼス

〔アルペン サーファー〕
(C)(株)ナムコ



〔プロップサイクル〕
(C)(株)ナムコ



〔スーパーパズルファイターⅡX〕
(株)カプコン

中古機買い取り

ご購入の基盤は全て下取り致します。又、その他の製品の高価買い取りもしております。

信頼と実績で御奉仕する
基板売買のトータルアドバイザー
株式会社 玉屋

創業11年の歴史。豊富なノウハウで人気機種、インカム状況、新品・中古関係の最新情報を無料でお届けいたします

〒168 東京都杉並区和泉2−1−26 TEL.03-3323-5522㈹ FAX.03-3323-5533
〔振込口座〕第一勧業銀行 代田橋支店（普）1347321 ㈱玉屋

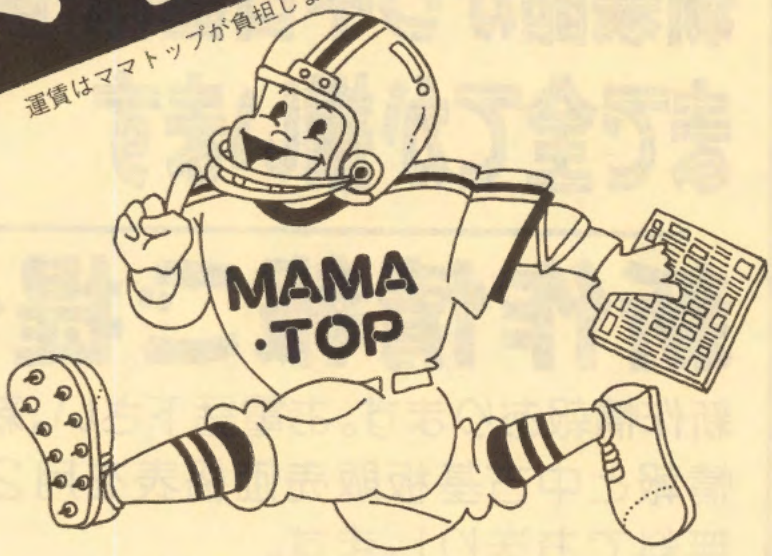
消費税３％加えます

買います

運賃はママトップが負担します

売ります

美しい中古



お電話かFAXでお気軽にお問合せ下さい。

大型機・メダル機・ゲーム基板(中古)

中古大型機カラーカタログ有料であります。

展示場　東名静岡と清水インターの近くにある300坪と700坪、合計1,000坪の再生工場に整備した大型機、メダル機が大量に在庫してあります。18人のエンジニアが整備して出荷致します。

買います　売ります

WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES IN STOCK.
PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.

あなたの会社のエンジニアを育成します。

MAMA·TOP CORPORATION

1－1－54 RYUNAN SHIZUOKA CITY 420 JAPAN

振込先
清水銀行　大岩支店
普通口座　0072326
㈱ママトップ

JAPAN

㈱ママトップ　本社
〒420　静岡市竜南１－１－54　ＴＥＬ054-248-7700(代表)ＦＡＸ054-248-5655

LOCATION MONTHLY RANKING

4月下旬～5月下旬

ロケ別業況

晴天の災い!? GW、そして明けとインカム低迷に嘆く

今年のゴールデンウィークは平年に比べ休日が一日多く、大手企業の中には10連休もの長期休暇を実施するなど、文字通り『大型』連休となった。

天候も晴天の日が多く、各地の行楽地は大勢の人出で賑わったと、新聞やテレビニュースがこぞって伝えていたが、当業界にとっては、この〝五月晴れ〟は全くの敵であり、事実、GW期間中は昨年比ダウンのロケが多勢を占めた。

「天候のせいもあるでしょうが、インカムはもちろん、集客数も大幅なダウンです」（中部・Dオペレーター）というのは別格としても、10%前後ダウンしたロケが多く、世間で聞こえる楽しそうな歓声とは逆に、オペレーターは悲鳴を上げたくなったのではないだろうか。

さらに追い打ちをかけるかのように、GW明けは一層のインカムダウンに見舞われた。

「一言でいえば、今までになかったようなドン底状態」（九州・Mオペレーター）。と、調査するのも辛くなるような状況を呈するところもある。

一方で、こうした危機的状況を受け、ロケ運営の在り方をチェックする動きもある。

「〝毎日がイベント〟というオープン当初に立ち返り、様々なイベントを行なうことでプレイヤー層の拡大を今一度目指したいと思います」（北海道・Tオペレーター）。

「当店の6周年を記念して、ロケ内に数台のパソコンを設置し、自由にインターネットを楽しめるようなイベントを開催します」（中部・Dオペレーター）というのである。昨今流行りのインターネットカフェよろしく、数台のパソコンを並べ、ゲームに興味の無かった客層をもロケに入場させ、ゲームに触れてもらうことで底辺を広げようということだ。

もちろん結果云々は判らないが、こうした新たな発想や試みこそが必要であり、厳しい現実を生き抜くためには「何か行動する」ことこそ重要であろう。

ただやはり一ロケ単体では限界がある。もはやオペレーターやメーカー単位でどうこうするだけでなく、業界全体による対策を必要としているのではないだろうか。

「毎月悪い、悪いしか言えませんか

MONTHLY RANKING

コクピット／アップライト COCKPIT／UPRIGHT VIDEO GAME

1st レイブレーサー <ナムコ>
Rave Racer <Namco>

407 Points

		得点／Points
2	電脳戦機バーチャロン <セガ・エンタープライゼス> *Cyber Troopers Virtual On <Sega Enterprises>*	406
3	アルペンレーサー <ナムコ> *Alpine Racer <Namco>*	390
4	タイムクライシス <ナムコ> *Time Crisis <Namco>*	332
5	バーチャコップ2 <セガ・エンタープライゼス> *Virtua Cop 2 <Sega Enterprises>*	314
6	セガラリー・チャンピオンシップ <セガ・エンタープライゼス> *Sega Rally Championship <Sega Enterprises>*	277
7	ガンブレードNY <セガ・エンタープライゼス> *Gunblade NY <Sega Enterprises>*	233
8	マンクスTT <セガ・エンタープライゼス> *Manx TT <Sega Enterprises>*	229
9	エースドライバー <ナムコ> *Ace Driver <Namco>*	213
10	デイトナUSA <セガ・エンタープライゼス> *Daytona USA <Sega Enterprises>*	206
11	ダートダッシュ <ナムコ> *Dirt Dash <Namco>*	169
12	スポーツフィッシング2 <セガ・エンタープライゼス> *Sports Fishing 2 <Sega Enterprises>*	138
13	クイズドレミファグランプリ2 <コナミ> *Quize "Do Re Mi Fa"Grand Prix 2 <Konami>*	126
14	ガンバレット <ナムコ> *Point Blank <Namco>*	120
15	スカイターゲット <セガ・エンタープライゼス> *Sky Target <Sega Enterprises>*	116
16	サイバーサイクルズ <ナムコ> *Cyber Cycles <Namco>*	111
17	レールチェイス2 <セガ・エンタープライゼス> *Rail Chase 2 <Sega Enterprises>*	108
18	ソニックブラストマン <タイトー> *Sonic Blast Man <Taito>*	82
19	リーサルエンフォーサーズ <コナミ> *Lethal Enforcers <Konami>*	81
20	ヘンリーエクスプローラーズ <コナミ> *Crypt Killers <Konami>*	78

ビデオゲーム TABLE VIDEO GAME

1st ストリートファイターZERO 2 <カプコン>
Street Fighter Alpha 2 <Capcom>

723 Points

		得点／Points
2	鉄拳2 <ナムコ> *Tekken 2 <Namco>*	484
3	バーチャファイター2 <セガ・エンタープライゼス> *Virtua Fighter 2 <Sega Enterprises>*	451
4	バーチャファイター2.1 <セガ・エンタープライゼス> *Virtua Fighter 2.1 <Sega Enterprises>*	315
5	電脳戦機バーチャロン (VSシティー) <セガ・エンタープライゼス> *Cyber Troopers Virtual On <Sega Enterprises>*	288
6	ファイティングバイパーズ <セガ・エンタープライゼス> *Fighting Vipers <Sega Enterprises>*	280
7	バーチャストライカー <セガ・エンタープライゼス> *Virtua Striker <Sega Enterprises>*	279
8	マジカルドロップ2 <データイースト/エス・エヌ・ケイ> *Magical Drop II <Data East/SNK>*	248
9	サイキックフォース <タイトー> *Psychic Force <Taito>*	224
10	ナムコクラシックコレクションVol.2 <ナムコ> *Namco Classic Collection Vol.2 <Namco>*	215
11	バーチャファイターキッズ <セガ・エンタープライゼス> *Virtua Fighter Kids <Sega Enterprises>*	209
12	対戦麻雀ファイナルロマンスR <ビデオシステム/ビスコ> *Taisen Mahjong Final Romance R <Video System/Visco>*	206
13	リアルバウト餓狼伝説 <エス・エヌ・ケイ> *Real Bout Fatal Fury <SNK>*	194
14	戦国ブレード <彩京> *Tengai <Psikyo>*	181
15	ゼビウス3D／G <ナムコ> *Xevious 3D/G <Namco>*	177
16	スラムダンク2 <コナミ> *Slam Dunk 2 <Konami>*	163
17	メタルスラッグ <ナスカ/エス・エヌ・ケイ> *Metal Slug <Nazca/SNK>*	145
18	パズルボブル2 <タイトー> *Puzzle Bobble 2 <Taito>*	133
19	スーパーリアル麻雀PVI <セタ/ビスコ> *Super Real Mahjong PVI <Seta/Visco>*	127
20	上海万里の長城 <サン電子/テクモ> *Shanghai- The Gerat Wall <Sun electrics/Tecmo>*	104

上のランキング表の得点は、取材協力ロケ40店舗のインカム順位（当コーナー最終頁の集計表参照）を1位＝20点、2位＝19点、3位＝18点、…20位1点と点数に置き換えて集計したものです。従って、各機種のインカムの高い低いに限らず、未設置・非設置の場合は得点が入らず、総得点は概して低く抑えられる傾向にあります。
また、得点はインカム状況を数値化したものではなく、未設置・非設置を含め、オペレーション業界市場全体に対する貢献度を重視し、それを数値化したものであることをご了承おき下さい。

ら辛いですね。いつになったら今期は抜群によかったよ、とお話しできるのでしょうかね（笑）」（中部・Aオペレーター）。

小誌としても、早くそうした声を多く耳にしたいものである。

では、今期の機種別の動きを見てみよう。

全体的に低調であるのは変わりないが、前期同様**ストリートファイターZERO2**（カプコン）が牽引役になったロケが目立つ。

「出足ほどの好調さはありませんが、（基板の）枚数を増やしても期待以上のインカムを上げています」（京阪神・Tオペレーター）。

「際立った動きはありませんが、インカムトップはキープしています」（中部・Aオペレーター）。など枚挙にいとまないが、

「増設と同時に大幅なダウンをしました。ZERO1の初期動向と比べても、勢いはないですね」（九州・Mオペレーター）。と、前期と違い厳しい声もチラホラと聞こえてはきたが、2位**鉄拳2**（ナムコ）を大きく引き離しての1位は立派。

プライズ／カーニバルゲーム PRIZE／CARNIVAL GAME

1st ニューUFOキャッチャー <セガ・エンタープライゼス>
New UFO Catcher <Sega Enterprises>

496 Points

		得点／Points
2	プリント倶楽部 <アトラス／セガ・エンタープライゼス> Print Club <Atlus/Sega Enterprises>	467
3	UFOプッシャー <セガ・エンタープライゼス> UFO Pusher <Sega Enterprises>	284
4	ドリームキャッチャー <セガ・エンタープライゼス> Dream Catcher <Sega Enterprises>	254
5	ニュー・スウィートランド <ナムコ> New Sweet Land <Namco>	210
6	コンビニキャッチャー とりほうだい <バンプレスト> Combini Catcher (P.N) <Banpresto>	178
7	ゴールデン・ヘキサ <ユウビス> Golden Hexa <Yubis>	146
8	ニュー・ラッキークレーン <ユウビス> New Lucky Crane <Yubis>	135
8	ラッキーホルダー <トーゴ> Lucky Holder <Togo>	135
10	ドリームパレス <セガ・エンタープライゼス> Dream Palace <Sega Enterprises>	123

〈設置店に於ける貢献度ランキング〉

プライズ/カーニバルゲーム部門

①プリント倶楽部（アトラス／セガ社）㉙……17.96
②コンビニキャッチャー（バンプレスト）⑩……17.80
③ニューUFOキャッチャー（セガ社）㉘……17.71
④ムーンキャッスル（タイトー）❺……17.00
⑤ドリームキャッチャー（セガ社）⑮……16.93
⑥ラッキーホルダー（トーゴ）❸……16.88
⑦UFOプッシャー（セガ社）●……16.71
⑧ゴールデンヘキサ（ユウビス）⑳……16.22
⑧ポスタードリーム（バンプレスト）❸……16.20
⑩ニュースウィートランド（ナムコ）●……16.15
⑪ジャンボツインOX（ユウビス）❼……16.00
⑫ドリームキッチン（セガ社）❺……15.20
⑬ニュー・ラッキークレーン（ユウビス）●……13.50
⑭ドリームパレス（セガ社）●……12.57
⑮ハッピーベル（サンワイズ）❻……12.50

コクピット/アップライト部門

①ガンブレードNY（セガ社）●……17.92
②エースドライバー（ナムコ）㉑……17.75
③アルペンレーサー（ナムコ）㉒……17.73
④電脳戦機バーチャロン（セガ社）●……17.65
⑤タイムクライシス（ナムコ）⑲……17.47
⑥ソニックブラストマン（タイトー）❷……16.40
⑦ヘンリーエクスプローラーズ（コナミ）㉔……15.60
⑧ダートダッシュ（ナムコ）⑪……15.38
⑨レイブレーサー（ナムコ）●……15.07
⑩バーチャコップ2（セガ社）●……14.95
⑪セガラリー・チャンピオンシップ（セガ社）㉖……13.85
⑫スポーツフィッシング2（セガ社）⑩……13.80
⑬サイバーサイクルズ（ナムコ）❹……12.33
⑭デイトナUSA（セガ社）●……12.12
⑮リーサルエンフォーサーズ（コナミ）❼……11.57
⑯クイズドレミファグランプリ2（コナミ）●……11.45
⑰ガンバレット（ナムコ）⑪……10.91
⑱レールチェイス2（セガ社）●……10.80
⑲リアルバンチャー（タイトー）❼……10.57
⑳スカイターゲット（セガ社）⑪……10.55

ビデオゲーム部門

①ストリートファイターZERO2（カプコン）●……19.03
②バーチャファイター2.1（セガ社）⑰……18.52
③電脳戦機バーチャロンVS（セガ社）⑱……18.00
④バーチャファイター2（セガ社）㉙……16.11
⑤鉄拳2（ナムコ）㉛……14.24
⑥サイキックフォース（タイトー）●……14.00
⑦バーチャストライカー（セガ社）㉚……13.95
⑧対戦麻雀ファイナルロマンスR（ビデオシステム/ピスコ）●……13.73
⑨リアルバウト餓狼伝説（SNK）●……12.93
⑩ナムコクラシックコレクションvol2（ナムコ）●……12.65
⑪メタルスラッグ（ナスカ/SNK）●……12.08
⑫マジカルドロップ2（データイースト/SNK）●……11.81
⑬ファイティングバイパーズ（セガ社）㉔……11.67
⑭バーチャファイターキッズ（セガ社）⑱……11.61
⑮ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）●……11.40
⑯戦国ブレード（彩京）⑰……10.65
⑰ゼビウス3D/G（ナムコ）⑪……10.64
⑱ソウルエッジ（ナムコ）❼……10.57
⑲E雀ハイスクール（セイブ開発／日本システム）㉖……10.50
⑳上海 万里の長城（サン電子/テクモ）⑩……10.40

上のランキング表は、後員表の各機種合計点を設置店舗数で割り順位化したものです。つまり、前員の表がオペレーション業界全体に対する貢献度であるのに対し、上表は店舗単位でのインカム貢献度となります。尚、社名の後の白ヌキ数字は、設置店舗数を表わしています。

また鉄拳2の動きの良さを上げるオペレーターもいた。

「プレイステーション版の鉄拳2が出て、業務用のインカムも上がりました。今後はこうした動きに注目したロケ運営を考えなければなりません」（北海道・Tオペレーター）。

これは鉄拳1の時と同様、コンシューマで覚えたお客がロケに腕を試しに来ているのが原因と考えられる。

「家庭用に移植されたものでも、やはりロケで遊ぶほうがおもしろいという声が多かったです」というように、コンシューマはもはや敵ではなく、どのように共存するかを考える時期に来ているのではないだろうか。

その他初登場機種としては、今月10位のナムコクラシックコレクションvol2（ナムコ）とゼビウス3D／G（ナムコ）。共に往年の名機をリバイバルしたものだが、安定したインカムは幅広い客層に支持された結果だろう。

シューティングゲームとして唯一健闘した戦国ブレード（彩京）は、敵キャラの動きのおもしろさと時代劇を背景としたゲーム構成がプレイヤー層に支持されて14位にランクイン。

またスタートダッシュマシン速報でも取り上げているが、サイキックフォース（タイトー）の動きが良い。先のAOUエキスポでの人気をそのままロケに持ち込んだ形だが、同社の自信作だけに今後の動きに注目したい。

メタルスラッグ（ナスカ開発／エス・エヌ・ケイ）はネオジオの一押し商品。今期は設置店の少なさから17位と出遅れたが、貢献度別ランキングでは11位と健闘。設置店数が増える来期以降が楽しみだ。一方、従来機器を見ると、上位機種の変動が少なく、ランキングが固まってきた感は否めない。

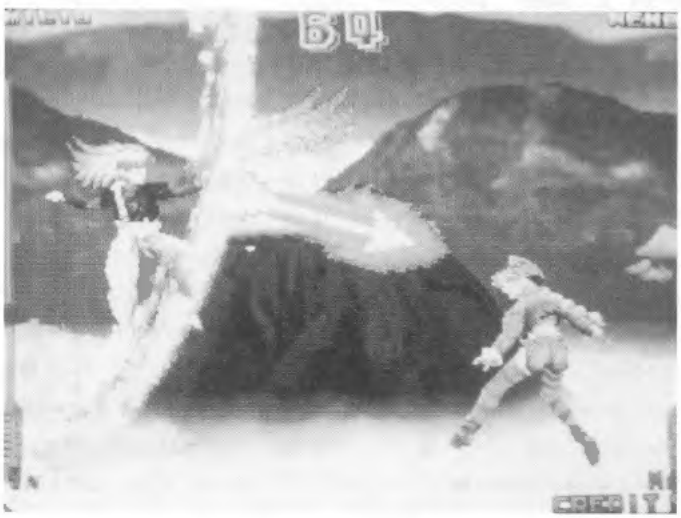
「ヒット商品がない」と嘆くオペレーターの声を今期は特に耳にしたが、発売後1年半を経過した商品が未だ上位を占めている現実をみると、いささかオーバーでもないだろう。

「結局はバーチャファイター3待ちか」。他の奮起に期待したい。

噂のマシン

◆㈱エーディーケイは、忍者をモチーフにしたネオジオ用対戦格闘アクションゲームNINJA☆MASTER'S 覇王忍法帖を開発、5月下旬から発売する。同ゲームは数々のコンビネーションコンボや、一発逆転の必殺技“真超力”など多彩な技が特徴で、また武器と素手を使い分けることができるなど、プレイヤーを熱くする要素も多い。使用できるキャラは10人。発売は㈱エス・エヌ・ケイ。

スタートダッシュマシン速報



サイキックフォース

今月のランキングに於いて初登場9位（ビデオゲーム部門）と好調な滑り出しを見せた「サイキックフォース」は、㈱タイトーが自信を持って放つ3Dポリゴン格闘ゲームである。

従来の3Dポリゴンを始めとする格闘ゲームが横軸中心の動きに対し、同機は360度全回転運動が可能なのが特徴。この新しい“動き”が、マンネリ気味であった格闘対戦ゲームに新境地を開いた。

「出足から好調です。プレイヤー層としては、バーチャファイター2などに飽きたマニア層が中心ですが、一様に反応は良いみたいですね」（京阪神・Tオペレーター）。

「空間を利用した斬新さが受けているのではないでしょうか。インカムも上がっていますし、初期稼働としては良いですね」（中部・Aオペレーター）。

とオペレーターの評価も高い。

貢献度ランキングでも6位に食い込み、今期の新商品としてはナンバー1の評価も。今後、上位を脅かす存在になるのか大いに注目したい。

GWもGW後も大幅なアップはなく微増

今年は例年にない冷込みが続き、暖かい春らしい日がやってきたのはゴールデンウィークが終ってからのことだった。ゴールデンウィーク期間中のこどもシングルロケーションは総体的に見て家族旅行などがあり好結果につながらないことが多い。むしろGW後の方に期待がもてる。GW後は気候も安定しており、ここからインカム上昇へと向かうことを期待していたのであるが、結果はGW前と比べるとヤヤマシ程度で気温の上昇と共にというわけにはいかなかったようだ。

ロケーションのラインナップもほぼ前期同様で代わり映えしない。ザ・キング・オブ・ファイターズ95とリアルバウト餓狼伝説のエスエヌケイ組が中心で、その95は今期に入っても引き続き健闘している。これにストリートファイターZEROとソウルエッジ、鉄拳なども加わっているが、いずれも既にピークアウトしたものばかりで、いくらなんでもこのラインナップでインカムアップは無理だろう。

繁華街のロケーションではストリートファイターZERO2が好スタートを切り、ロケーションの中心ソフトとなっているが、こどもシングルロケーションにはこの中心となるソフトがないのである。

先にあげたように頭数は一応揃ってはいる。しかしこども達をロケーションにまで引き寄せるソフトがないのである。こどもシングルロケーションではいくら格闘技ものを並べても対戦システムを駆使できないという悪条件があるだけに、一度人気の落ちたソフトではこども達を呼び戻すことはなかなかできない。

今期はまだリアルバウト餓狼伝説や95が辛うじて健闘しているものの、このままの状態で来期を迎えるとなると苦戦どころかダウンの覚悟がいるだろう。それも大幅ダウンの可能性すらあ

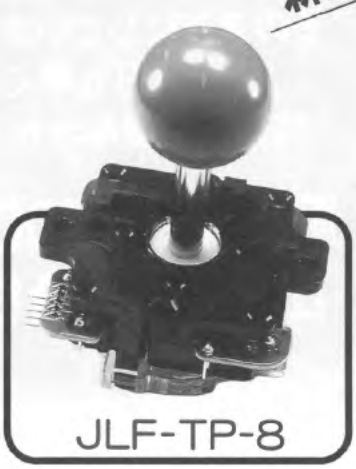
メダルゲーム機
開発 製造 販売
PS パラダイス電子㈱
東京都中野区本町3-2-9(PSビル)
TEL.03(3372)1590㈹ FAX.03(3372)6955
振込先：帝都信用金庫中野支店(普)236318

SANWA 信頼のブランド三和パーツ

■絶賛発売中の長寿命リードスイッチボタン
■耐久性バツグン、グッドデザイン
■ネジタイプ、はめ込みタイプの2タイプです。

新発売

業界初の100φ迫力!



バーチャファイターシリーズ
純正ジョイスティック
めんどうな配線作業がなくなり
ワンタッチで交換可能です。

Leave all of game's parts to me.

三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.
本社：〒173 東京都板橋区幸町20-15 TEL.03(3959)6611
振込銀行：住友銀行 大塚支店 (普)173617 FAX.03(3955)9208
20-15 SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE.03(3959)6611
FAX.03(3955)9208 SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617

る。早急にロケーションのラインナップを見直す必要があるようだ。

ストZEROの1とソウルエッジが健闘

今期は前期同様にラインナップに大幅な変化はなかったが、大幅な落ち込みもまたなかったようだ。これはリアルバウトと95が今期に入っても堅調な動きをキープしたことが一番の要因であるが、ストリートファイターZERO2の発売に刺激を受けたのかストZEROの1が再人気していた。

これも落ち込みを防いだ要因のひとつだろう。再人気化の原因がストZERO2の発売によるものかどうかは断定しかねるが、毎月取材に訪れる玩具店では、このストZEROの1にこども達が群がっていた。

このロケーションは元々カプコン社の筐体が設置されていた所でカプコン社のソフトに固定したファンがいる。しかもストリートファイターはシリーズソフトだけに、そうしたファンを呼びもどしたのかも知れない。いずれにしてもストZEROの1が健闘したことも大幅な落ち込みを免れた要因のひとつだといっていいだろう。

そしてもうひとつ今期で健闘していたのがソウルエッジ。このソフトの評価は本誌のランキングでも11位といまひとつ伸び悩み状態にあるが、今期取材した限りでは、これがナカナカの人気を得ていた。こどもシングルロケーションではニューフェイスということもあるのだろうがストZEROの1同様の人気だった。

だがこのソフトは前号でも述べたが格闘技ものの原点から離れた内容になっているだけに格闘技ファンをどれだけ引き付けられるのかという?マークが付く。

それだけに先に述べたように、この現象が来期も続くとは考えにくい。幸運にもこの現象が来期まで続いたとしてもその先となると、やはりここらで新規投入ソフトが必要となってくるの

高価買取
TEL:06-628-2136
FAX:06-624-3987

株式会社 東洋物産
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
全国引取無料・即金買取

迅速
確実
実積

修理承ります
(各種モニター、その他)
(有)サンメック
〒220 神奈川県横浜市西区戸部本町17-1
TEL 045 (312) 9705 FAX 045 (312) 9706

ではないか。

その新規投入ソフトはストZERO2の人気によって中古機市場に出てくると予想される鉄拳2、バーチャファイター2、ファイティングバイパーズなどであるが、このうちどれが中古機市場に出てくるのか。仮に鉄拳2が出てきたとしたら、これはロケーションの中心ソフトとなるはずだ。

今のラインナップに鉄拳2が加わったとしたら完璧とまでは云わないまでも上昇する可能性は高くなる。だが鉄拳2はバーチャ2に匹敵する人気を今もキープしているソフトだけに、そう簡単には中古機市場に出てこないのではないか。

このクラスのソフトを確保できなければ、せめて今あるラインナップの目先を変えることぐらいはしないと、このまま同じ状態では何度も述べてきたが大幅ダウンは必至だ。なにも格闘技ものばかりではなく、一度格闘技もの以外のソフトをロケーションに入れてみてはどうだろうか。セビウスなどは今回セビウス3D／Gが新発売されるだけにそれに便乗するという手もあるはずだ。

喫茶ロケーションはストリートファイターZERO2を投入したところは当然のことながらアップしている。しかしである。今確保している総インカムにストZERO2のインカムがそのまま上乗せされるわけではない。

これも当然のことであるがストZERO2の投入によってバーチャファイター2や鉄拳2のインカムは落ちる。プラスマイナスすればアップであるがこれではストZERO2の人気を、そのまま手放しでは喜べない。

これは今のロケーションのソフト構成が格闘技もの一辺倒になっているからでAアガレバBサガルの構図が続いている。これを変えないことには、いつまでたってもヒットソフトが出ても有り難みは薄いということになってしまう。

幸い喫茶ロケーションはこどもシングルロケーションに比べソフトのバリエーションは豊富ではある。パズルもの、クイズもの、麻雀ものなどもあり、そのバリエーションの豊富さで急激な落ち込みを防いできた。

しかし今はなんといっても稼ぎ頭はやはり格闘技ものだろう。その格闘技ものでAアガレバBモアガルという構図にならないものだろうか。前号で「ストZERO2に期待。格闘技もののリード役に」と見出しを打ったが、どうやらこのままいけばストZERO2の単独ヒットに終りそうな気配だ。

今期は投入した喫茶ロケーションも投入できなかったこどもシングルロケーションでも話題はストZERO2だけだった。バーチャ2以来、久々の大ヒットソフトの登場でロケーションも活気を取り戻したようだ。バーチャ3の発売が延期されたこともあって、このソフトへの期待は大きい。そして期待通りの結果を出している。

それなのにオペレーターの関心がいまひとつ薄いような気がする。いや関心は十分にある。しかし盛り上がりにやや欠けるのである。この関心度というか盛り上がり程度を見ていて感じるのは、オペレーターの態度が極めて醒めているということである。

これはこの程度のヒットでは興奮できないということなのか、それとも冷静に状況を見ているということなのだろうか。久々にヒットソフトが登場しても全体的にみれば微増しかしない現状をオペレーターは半ば諦めているようにも見える。もしそうであれば情熱という一番大事なものを失ったことになるが。

喫茶ロケはストZERO2でアップ

歌には人生が、
遊びには時代がある。

●年間購読料 7,200円(送料込) ●お申し込みは郵便振込で。郵便口座 大阪8-11372
●詳しいお問合せは ☎06-354-9891 ㈱コインジャーナル・月刊カラオケfan編集部まで
毎月15日発行 カラオケに関する総合専門誌

サイバーサイクルズ	アルペンレーサー	レールチェイス2	レイブレーサー	インディ500	スポーツフィッシング2	バーチャコップ2	ヘンリーエクスプローラーズ	クイズドレミファグランプリ2	人相鑑定団	ミッドナイトラン	スカイターゲット	ダートダッシュ	マンクスTT	電脳戦機バーチャロン	タイムクライシス	カルトネーム	ガンブレードNY	ドリームキャッチャー	ジャンボッインDX	ムーンキャッスル	ニュースウィートランド	ニューUFOキャッチャー	ニューラッキークレーン	ガリバーキャッチャー	ジャンボヘキサ	ドリームパレス	ゴールデンヘキサ	UFOキャッチャーミニ	ハッピーベル	ドリームキッチン	スウィートランド2	カジノセレクション	UFOプッシャー	プリティーカーニバル	コンビニキャッチャー	プリント倶楽部	ヘキサプレジデント	アクアパラダイス	ラッキーホルダー	ボスタードリーム	ラリーポイント
95・5	95・6	95・6	95・7	95・8	95・8	95・9	95・9	95・9	95・10	95・10	95・11	95・11	96・1	96・1	96・2	96・3	96・4	89・7	89・10	89・12	90・11	91・6	91・10	92・2	92・4	92・5	93・3	93・4	94・4	94・8	94・9	95・3	95・5	95・7	95・7	95・7	95・7	95・8	95・11	95・11	96・1
8	1		6					3										5				4	9				1		10							3						
	1	6	2		7		9			8					3						5	2					6		10				3		1	4					
	1		5	12	2	10			9				4		7			5				4					6		7			10	3		2	1			8		
			2															1	7	3	2	4	9				6		10						5						
12	3		9			20	4			14				2	8		1				6	3	7											5	1	2		4		
12	9	14	8				7	15		16				5	4		1	4				6	8			3							10		9	1	2		5		
	2		3	7		4		6						1				6		2		5			3								4			7			1		
	3	10	14			2		16	11			8	5	1			17	2		4	10	1	9				3		8				6			7			5		
	4		3			7			10		8	5			1							1					1						4		3	5				7	
	9	16	4			5		12		1	15	6	8	2	7						9				5	1		3					4			7			2		
	4											2		1																						1						
	4		8		9	3							10	2	5		1			2		4											3	5		1		6		7	
		18	11			4		9			12		5	3	2	13	1					8	7					6			5					3					9
12	2	14	17		5	8							7	9	6		1	3				5				1			9			4			2		8			
																					1																		4	
																			4		2																				
																		1			3																			5	
4		6		14	11	5		2			9		8	3			1	5				2			9				4			3			1					
12			2			8	5	10	14				9	6	1	3		10			2	4				9			1		5	8	3	6						
			5												2																									
	6					4					8	7		15	3	5	1					7					6			3	9	1			1					
			4									3		2	1																									
						2							3	1					2			1		5						4											
																	1																								
														2	1							1																			
7	2					6					4	3		1																										
																		2				1																			
4	1	10	2	9																		3		5										4	2	1				
	7		6		8	4					13	12	10	3	2		1																		1					
	4		10		14	2						11	8	1	3		6																						1	
		4		11	2	3					10		6	5			1	5				1			8			6	4			2			3					
		4		14	1	2					5		6	3								3			1				4			2			6		5			
			1																3			2											1							
			3									2			1				7		2	5	3	5											1					4	
	1		2			8												2			9	4	5			3	6					8			1			7		
	1		4										3					3				1										5			2	4				
	5		12	14		10	2	13			15		7	3					2			3	10						8		5	6		1	4					7
7	1		6			10		8			16			4	5						7	5			1	8								2	3					
	1		10		13			11				3	8	2	5		7	7	10	9	5	2	8		6								4		3			1		
			1																																					

上のランキング表の得点は、取材協力ロケ40店舗のインカム順位（当コーナー最終頁の集計表参照）を１位＝20点、２位＝19点、３位＝18点、…20位＝１点と点数に置き換えて集計したものです。従って、各機種のインカムの高い低いに限らず、未設置・非設置の場合は得点が入らず、総得点は概して低く抑えられる傾向にあります。
また、得点はインカム状況を数値化したものではなく、未設置・非設置を含め、オペレーション業界市場全体に対する貢献度を優先し、それを数値化したものであることをご承知おき下さい。

NEW MACHINE INFORMATION
ニューマシンインフォメーション

セガ・エンタープライゼス

ラストブロンクス 東京番外地

東京を舞台に、若者達が覇権を争って闘いを繰り広げる内容のCG対戦格闘ゲーム。

トンファーやヌンチャクなどの武器を携えた8人のキャラクターから選択し、VFと同様の1レバー、3ボタン（キック、パンチ、ガード）で操作する。コンビネーションプレイや相手の技を流しつつ反撃するカウンター技など攻撃は多彩。各ステージの背景は現実の景観を忠実に再現したものであり、各キャラの服装も現代風ストリートファッションになっている。

使用基板／MODEL 2
8方向レバー、3ボタン
6月発売予定
価格未定
㈱セガ・エンタープライゼス製

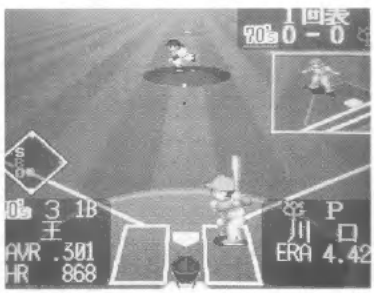
ナムコ

スーパーワールドスタジアム'96

お馴染みとなった同社野球ゲームのシリーズ第9弾。

ゲームシステムは今までと同じで遊びやすい。新たに、アメリカのメジャーリーグを模したUSAチームや、プロ野球の60・70・80・90年の各年代ごとに活躍した選手を集めた4つのOBチームが加わった。

1人プレイ中に、もう1コイン投入で乱入対戦が出来るようになっており、3イニング終了後、勝った方は継続して、新たな試合をプレイできる。



8方向レバー、3ボタン
6月4日発売予定
OP価格14万8000円
㈱ナムコ製

アトラス

クラクラ キラキラ 大作戦

「豪血寺一族」の女性キャラ"グララ"が主人公のクォータービュー、横スクロールアクションゲーム。

特徴の異なる3人のキャラから選択し、1レバー、3ボタン（ショット、アタック、ボム）で操作する。各キャラは植になったり独自に攻撃するオプション（サポートキャラ）を伴っており、ステージ毎に成長し強力になっていく。プレイヤーの行動（ショットで敵を倒すと動物に変化し、それを助ける数）により善・悪の性格に分かれ攻撃形態が変化するのが特徴。全5ステージ。

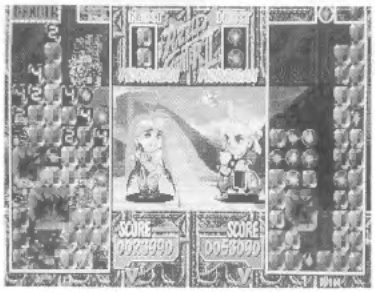
使用基板／ST-V
8方向レバー、3ボタン
7月発売予定
価格未定
㈱アトラス製

カプコン

スーパーパズルファイターⅡX

同社対戦格闘ゲームの人気キャラを使用した落ちものパズルゲーム。

ブロックの消し方が従来と異なっており、本作では破壊用の特殊なブロックをくっつけることで消していく。通常のブロックは幾つくっつけても消えないが、4つ以上くっつくと1つの巨大なブロックに変化する。これを消すと更に大量のお邪魔ブロックを相手側に送り込めるので、ブロックを大量に溜めておいて一気に消すなどの戦略的な遊び方ができる。お邪魔ブロックの落ちてくる位置がキャラにより決まっているので、これらを考慮にいれた戦略プレイも可。



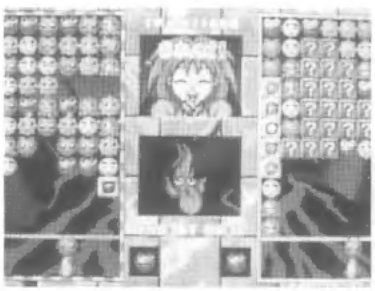
使用基板／CPSⅡ
4方向レバー、2ボタン
発売日未定
価格未定
㈱カプコン製

ビスコ

ぱにって!!おじゃまん

シューティング感覚で楽しめる対戦型パズルゲーム。

フィールドの天地方向が通常とは逆になっており、プレイヤーは下からブロックを打ち上げていく。打ち上げられたブロックはレバーで左右への移動が可能。ブロックは全5種類あり、同種類のものを3つ以上縦か横に繋げると（斜めやカギ型は不可）消滅し、お邪魔ブロックを相手側に送り込む。一定時間毎に上からブロックが増えていき、ブロックがラインを超えてしまうと負けとなる。



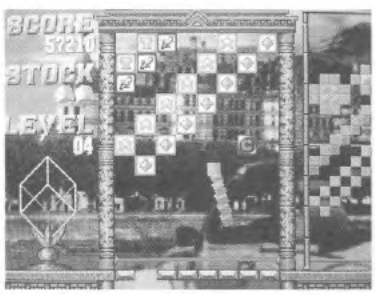
使用基板／SSV
4方向レバー（ただし、上方向は使用しない）、1ボタン
発売日未定
価格未定
㈱ビスコ製

メトロ

バルキューブ

ひたすら上下運動を続ける謎の生命体"バルキューブ"を使用した、ニュータイプのブロック崩しゲーム。

フィールド内に組まれたブロックを、"バル"をぶつけて、崩していく内容。ブロックはバルが床に付く度に1段ずつ上から降りてくる。ステージクリアはなく、無限に降りてくるブロックをどこまで消せるかを競う。ゲームは残機制で、ブロックがラインを越えてしまうか、バルが床に開いた穴に落ちるかで機失する。バルが小さくなる等のアイテムも7種類用意されている。



8方向レバー、1ボタン
5月末発売予定
価格未定
㈱メトロ製

ナムコ

プロップサイクル

空中サイクリングを題材にした、同社体感シリーズの最新作。

ペダルを漕ぐと画面内の人力飛行機が進行し、方向はハンドルで操作する。3つあるコースを順番にクリアしていくストーリーモードと、好きなコースを選び時間内に何点取れるかを競う点数モードがある。浮いている風船にぶつかることで、点数や残りタイムを増やすことができるが、壁などの障害物にぶつかるとバランスを崩し失速してしまう。プレイ中は筐体から風が吹き出し、臨場感が煽られる仕組みになっている。

使用基板／システムスーパー22
サイズ／デラックス・H2330×W1145×D2490（㎜）
スタンダード
H2060×W790×D1810（㎜）
発売日未定
価格未定
㈱ナムコ製

コナミ

ジェットウェーブ

ジェットスキー（水上バイク）を題材にしたCGレースゲーム。
水上コース上でライバル艇とバトルを繰り広げながら、時間内にゴールを目指す内容。ジェットスキーをかたどった可動筐体に立って乗り、アクセルレバーとハンドルで自機を操作する。筐体を傾けてカーブを切ることも可能。筐体がホッピングするなど、水上の浮遊感を体で感じ取れるのが特徴。マシン、コース（初・中・上級）、視点（プレイヤー・後方視点）の選択が可能。

サイズ／H2205×W1190×D2401（㎜）
重量／約425kg
消費電力／450W
6月中旬発売予定
価格未定
コナミ㈱製

タイトー

サイドバイサイド

最大4人まで同時対戦可能な体感型レースゲーム。
ゲーム中の車は、トヨタ・ニッサン・マツダ・ホンダの実在する車を実写取り込みしており、エンジン音も実車からサンプリングされている。難易度別に4つのコースが選択でき、それぞれ、春・夏・秋・冬の各季節で演出されている。
視点は、ドライバー視点と、操作する車を後ろから見た視点、後ろの少し高い位置から見た視点の3つから選択できる。

サイズ／H1980×W1390×D1690（㎜）
重量290kg
消費電力／370W
7月発売予定
OP価格168万円
㈱タイトー製

コナミ

フルーツマジック

液晶モニターを使用した、絵揃えタイプのシングルメダルゲーム。
数字ポケット目指してメダルを投入し、モニター上に役を作り上げていく内容。ポケットの各数字（1～16）と連動した数字がモニター上の枡目にランダムに並んでおり、ポケットに入るとその数字が各ラインに応じたシンボルに変わる。シンボルが横一列の規定数並べばそのラインに応じた獲得枚数が加算されていく。途中でメダルがアウトポケットに入ってしまうとそれまで加算された枚数が全てなくなるので、何処でベイボタンを押すかが焦点となる。

サイズ／H1930×W790×D554（㎜）
重量／約80kg
発売日未定
価格未定
コナミ㈱製

サンワイズ

トレジャーオーシャン

JOYMシリーズ第7弾となる子供向けシングルメダルゲーム。
3本のリールとその周りにあるルーレットを使用するゲーム内容で、絵柄はタコやフグなど海の生き物になっている。ストップボタンを押し、リールとルーレットが同じ絵柄で止まるとメダル払い出しとなる（リール絵柄は1～3カ所のいずれでもよいが、勿論、多く揃うほど払い出し枚数も多くなる）。また、ルーレット絵柄に関係なくリールに特定の絵柄が3つ揃うと、ダブルアップゲームに挑戦できる。

サイズ／H1370×W360×D480（㎜）
重量／50kg
消費電力／70W
発売中
OP価格21万8000円（筐体込み）
OP価格12万8000円（基板のみ）
㈱サンワイズ製

コナミ

恐怖の深層心理
悪魔の映写室

誰の心の中にもある「悪魔の心」を深層心理テストにより診断し、その後、その結果に応じた恐怖ムービーを上映する新感覚の占い機。

恐怖ムービーは立体音響（ヘッドホン着用）と実写映像を用い上映する。シナリオは全部で9本用意されているが、更にそれぞれ3種類の展開があるので、合計27種類の異なるストーリーが楽しめる。心理テストは悪魔のガイドに従って全4問に答える。診断結果は上映後、専用用紙に印刷されプリントアウトされる。

サイズ／H1980×W840×D1260（mm）
重量／約160kg
消費電力／最大130W
発売日未定
価格未定
コナミ㈱製

セガ・エンタープライゼス

UFO
キャッチャー21

デザイン面、機能面に於いて様々な改良がなされた次世代「UFOキャッチャー」。

景品設置スペースや落とし口がワイドになり大型景品にも対応するようになった。庭面から景品をライトアップする新アイキャッチ機能、景品が狙いやすくなるビームポイント機能（景品に赤い光を照射）も装備。ツメもワンタッチで交換可能な4種類が用意される。液晶ディスプレイ付きスイッチユニットの搭載により、各種設定やメンテナンス、インカムデータの確認も容易となった。

サイズ／H1954×W1680×D860（mm）
発売日未定
価格未定
㈱セガ・エンタープライゼス製

募集要項

職種●技術／営業スタッフ
※即戦力の募集です。
資格●学歴・年齢不問
※要普免　※経験者優遇します。
給与●月給25万円以上
※あなたの経験・年齢等を十分に考慮し、当社規定により優遇します。
待遇●昇給／年1回　賞与／年2回
勤務地●技術部門／本社及び関東地区のロケーション回り
営業部門／本社及び得意先回り
事業内容●アミューズメント機器の販売及びリース・サービス・メンテナンス等ロケーション管理全般
応募●担当の金子まで電話連絡の上、履歴書をご持参下さい。

営業 ▼ 技術
即戦力募集

アーバンのモットーは少数精鋭少数精鋭主義。スタッフ一人一人の頑張りは、そのまま会社の成長につながっています。あなたもここで今までの経験を十分に発揮してください。努力には高収入でお応えしていきます。

株式会社アーバン
〒171　東京都豊島区西池袋3-22-15
大林ビル4F　担当／金子
TEL03-3590-4151　FAX03-3590-0374

ナムコ

スウィートランドミニ

「スウィートランド」シリーズ第4弾。今までの4人が同時にプレイできるタイプを、1人用にコンパクトにしたもの。

ゲーム内容は今までと同じで変更はないが、2つあったボタンが1つになり、「すくう」「乗せる」の両動作がボタンの位置を確認せずに出来るようになっている。SC店舗向きな明るい装飾となっており、サイズ的には、オモチャ屋などにも設置できる。

サイズ／H1155×W550×D720（㎜）
6月発売予定
価格未定
㈱ナムコ製

フェイス

はっぴーぴえろ

ピエロの絵柄を盤面にあしらった1人用プライズゲーム。

ホールにピンポン玉を入れて得点を重ねていき、90φカプセル景品を獲得する内容。ホールは全部で4つあり、それぞれ得点が異なる。玉は筐体上方のレールを左から右へ転がっていくので、一番高い得点の穴に入るような位置を見計らってボタンを押し玉を落とす。各ホールの得点（10点単位の10～90点）は玉が入る度に毎回変化していく。制限時間内に300点以上得られれば景品獲得となる。

サイズ／H1650×W450×D560（㎜）
消費電力／85W
6月下旬発売予定
価格未定
㈱フェイス製

バンプレスト

マグネッくる

磁石を利用した新感覚の2人用大型プライズゲーム。

垂直に立っているターンテーブルに張り付いたマグネット景品を、アーム操作で景品払い出し口まで運んで獲得する内容。通常1クレジット1プレイだが、ルーレットによるおまけゲームに成功すれば、制限時間が来るか、景品が3個取れるまでアームを何度でも動かすことができるようになる。景品はマグネット付きの専用景品で、「ピングー」や「ウルトラマン」など人気キャラクターを中心に毎月リリースされる。

サイズ／H1800×W1100×D555（㎜）
6月発売予定
OP価格68万円
㈱バンプレスト製

北日本通信工業

ロボット発電所

ロボレットシリーズ最新作となるプライズゲーム。

ゲーム内容は左右のボタンを連打してカミナリを起こすというもの。カミナリが見事"当たり"に落ちれば75φカプセル景品払い出しとなる。1ゲームは30秒で、時間内なら何度でもプレイできる。当たり率は10、15、20、25%の4段階に切替え可能。

またロボット型筐体は、頭部を左右に振りながら「いらっしゃいませ」等の音声を発するので、挨拶ロボットとしても利用できる。

サイズ／H1550×W680×D450（㎜）
消費電力／95W
重量／45kg
7月中旬発売予定
価格未定
北日本通信工業㈱製

タイトー

イーグレットII

ビデオゲーム筐体「イーグレット29」のリニューアルタイプ。

モニターは前作と同様の29インチサイズながら、今回は最新のCGゲームをクッキリと映し出す高品質のものが使用されている。デザイン面では前作の独特な形状から大幅に変更され、オーソドックスなタイプの形状に仕上げられた。軽量化も図られており、前作に比べ約20kg軽くなっている。コンパネも1Pと2Pの操作部の間隔が広く取られ、大人が並んで座っても余裕を持ってプレイできるようになった。

サイズ／H1450×W750×D903（mm）
重量／105kg
消費電力／125W
発売中
標準小売価格29万8000円
㈱タイトー製

北日本通信工業

ロボットビデオ筐体

ロボレットの筐体を使用したビデオゲーム筐体。

14インチモニターと1レバー、3ボタン（×2）コンパネを標準装備。基板はJAMMA規格のものに対応。

ロボットの形をしたユニークでコミカルな筐体なのでアイキャッチ性は抜群。これまでのロボレットと同様に、頭部の振り+音声により挨拶ロボットとしても使用もできる。また、コンパクト設計なので設置場所を選ばない。

サイズ／H1580×W670×D450（mm）
7月中旬発売予定
価格未定
北日本通信工業㈱製

K SYSTEM

新商品、中古、ぬいぐるみ、パーツ、モニター修理
どんなことでもお気軽にお問い合わせ下さい

大型機 各種基板 高く買います 安く売ります

オススメ情報!!
ご連絡下さい!!毎週耳よりな情報をFAX致します!!
（新製品、ぬいぐるみ、中古売買など）

有限会社ケイシステム
〒173 東京都板橋区大山金井町14－10
TEL 03-3554-1654 FAX 03-3554-1602

ついに完成しました

月刊カラオケfan発行の「伊藤雪彦直伝/カラオケ歌唱実践講座」のエキスがカセットで登場！

カラオケfanによる

伊藤雪彦直伝

一週間でマスター出来る!!

vol.1

カラオケ上達法 入門編

収録内容

SIDE A
1. オープニング
2. リラックス体操
3. 〈1日目〉息の上手な吸い方、吐き方
4. 〈2日目〉発声の方法 パートⅠ
5. 〈3日目〉発声の方法 パートⅡ

SIDE B
1. 〈4日目〉リズムの練習
2. 〈5日目〉アイウエオ母音の練習
3. 〈6日目〉節回しの練習
4. 〈7日目〉スタッカート 切る練習
5. エンディング
6. カラオケ大会出場前の発声練習

ナレーション/発声指導：作曲家 伊藤雪彦
制作協力：伊戸のりお

定価 ¥2,500（税込 送料¥500）

作曲家・伊藤雪彦先生の ことば

いつも私の「カラオケ歌唱実践講座」をご愛読いただきましてありがとうございます。この講座は、お陰様で大変好評を頂いておりますが、連載開始直後から「先生のナマの声で教わりたい」との要望が多数寄せられていました。こうした皆様の声に応えたのが今回のレッスンテープです。私なりに一生懸命解説したつもりです。このレッスンテープがあなたの歌唱向上に役立つことを願ってやみません。

カラオケfan

伊藤雪彦直伝
カラオケ歌唱実践講座

レッスンテープ「カラオケ上達法」のテキストとして使えばパーフェクト！

定価 ¥1,500（税込・送料¥390）

ご希望の方は、本誌綴じ込みの郵便振替用紙に所定の項目をご記入の上、送料500円をプラスした3000円を添え、最寄りの郵便局からお振り込みください。尚、本とテープのセットの場合は、合計金額の4000円に送料500円を加えた4500円をお振り込み下さい。現金書留の場合は下記までお送り下さい。

〒530 大阪市北区東天満2丁目10-19 マークベストビル
㈱コインジャーナル 月刊カラオケfan
レッスンテープ「カラオケ上達法〈入門編〉」係

ッグサイトを会場に9月4・5日開催!!

テーマ展示&併設セミナー・フォーラム

出展各社の展示とともに、“今後の通信ネットワーク時代のカラオケビジネス”をテーマに、主催者企画展示を予定しています。また、展示会に併せて、関連の併設セミナー・フォーラムを開催します。前回は「カラオケスタジオ、集客動員の決め手―こうすればお店は必ず儲かる」ほか6テーマのセミナーと「ネットワークビジネスの可能性―通信事業の近未来とカラオケ業界の関わり」ほか4テーマのフォーラムを実施しました。今回は、デイ/ナイト市場における成功事例、カラオケを新機軸としたニュービジネス、カラオケを核とした複合店舗、顧客サービス・満足向上のためのマニュアル、著作権問題とカラオケビジネス、通信ネットワーク・マルチメディアとカラオケビジネスなど、経営的視点や近未来的視点を盛り込んだテーマを予定しています。

前回実績

■「'95カラオケ・フェスタ」―STEP 3 新規市場への挑戦―

- ●会期：1995年11月21日(火)、22日(水) 10:00～17:00
- ●会場：東京・池袋サンシャインシティ コンベンションセンターTOKYO 展示ホールA/B
- ●同時開催：「カラオケ・セミナー」「カラオケ・フォーラム」
- ●来場者総数：20,742人
- ●出展社数：49社（出展小間数/512小間）
- ●出展社名一覧(50音順)

アプリス	生豆珈琲	セガグループ	ニコス	ビアソン
アルメックス	キューアル	セントラル	日刊工業新聞社	BeMAX'S グループ
イカリ消毒	グランプリ	第一興商	日建	(日光堂、東映、JHC、バイオニア)
エイブルコーポレーション	ケイアンドユウ	タイトー	日照	ビーロート・ジャパン
エクシング	コインジャーナル	太陽	日本経済新聞社	ビクターレジャーシステム
エムケイ電子	サンモアテック	宝商事	日本コロムビア	ビジョン
大阪有線放送社	シーティーエー	ティー・シー・ワークス	日本防災科学研究所	平塚金属工業
大阪通商	JTB	東上物産	ハーゲンダッツ ジャパン	ポーズ
オリコン	システムサービス	ナカオン	バイン・クリエイト	ワキタ
ギガネットワークス	シャーマン	中村住装	パンゲア	

出展社募集中

出展申し込みについて

■募集小間数：600小間

■出展小間料：250,000円/小間(消費税別)

(1小間：4.86㎡、間口2.7m×奥行1.8m×高さ2.7m)

ただし 11～30小間使用の場合……10%割引

31～50小間使用の場合……20%割引

51小間以上使用の場合……30%割引

※ディスプレイに関する費用は、各社負担となります。

会場：東京ビッグサイト(東京国際展示場)

お問い合わせ先

◎全国カラオケ事業者協会　本部事務局

〒141 東京都品川区上大崎2-24-11 目黒西口マンション2号館503号

☎03-3495-5581 FAX:03-3495-5644

◎日本経済新聞社　事業局総合事業部

〒100-66 東京都千代田区大手町1-9-5

☎03-5255-2847 FAX:03-5255-2860

今年の「カラオケ・フェスタ」は東京ビ

開催趣旨

カラオケ産業の秩序ある発展と社会的地位向上を目的に設立された「全国カラオケ事業者協会」は、昨年からカラオケ産業の最新設備機器・システムを一堂に紹介する展示会ならびに最新のカラオケビジネス情報や商品情報を提供するセミナー・フォーラムで構成する「カラオケ・フェスタ」を開催しております。

今年は、前回の成功に引き続き、来る９月４日、５日の二日間、東京・有明の新展示会場の東京国際展示場“東京ビッグサイト”において“STEP４―新たなる発展を目指して”をテーマに、「'96カラオケ・フェスタ」を開催する運びとなりました。

カラオケ産業は一兆円産業と言われ、産業として順調な成長を遂げてまいりました。しかし、市場は「競争・淘汰」の時代を迎えようとしております。こうした中「'96カラオケ・フェスタ」は展示会と併設セミナー・フォーラムで構成する“ビジネス問題解決”“ニュービジネス企画提案”型のイベントとして開催いたします。前回のテーマである“STEP３―新規市場への挑戦”の考えを踏襲しつつ、業界の課題である新規顧客の創造、そして既存市場の活性化を本テーマのもと、業界の更なる発展を目指して、ご出展各社と我々事業者が共に手を携え、模索して参りたく存じます。業界の更なる発展に向け、ご協力のほどお願い申し上げます。

全国カラオケ事業者協会
会長・毛塚昇之助

カラオケ産業展示会＆セミナー・フォーラム

'96カラオケ・フェスタ

STEP４―新たなる発展を目指して

KARAOKE to the Next Stage.

◆名称：'96カラオケ・フェスタ
◆テーマ：STEP４
―新たなる発展を目指して
◆主催：全国カラオケ事業者協会
◆特別協力：日本経済新聞社
◆後援：郵政省、ＪＴＢ（予定）
◆協力：株式会社コインジャーナル
◆会期：1996年9月4日(水) 10:00～18:00
9月5日(木) 10:00～18:00
◆会場：東京国際展示場“東京ビッグサイト”
西ホール

〈出展内容〉①業務用カラオケ機器　②各種映像・音響製品　③照明および演出に関する製品　④施設運営・管理システム　⑤マルチメディア関連商品　⑥アミューズメント関連機器　⑦飲食関連商品　⑧その他

〈開催までのスケジュール〉
- ３月中旬…プレス発表　出展募集開始
- ６月14日(金)…出展申し込み締切
- ６月28日(金)…出展社説明会（日経大会議室）
- ７月中旬…各種提出書類締切
- ９月２～３日…搬入
- ９月４～５日…会期（５日、即日撤去）

平成8年度著作権セミナー開催について

文化庁文化部（西澤良之部長）より、4月17日付で「平成8年度著作権セミナーの開催について（通知）」（庁文著第130号）の送付があった。同セミナー実施要項の概要を掲載する。

◎平成8年度著作権セミナー実施要項

1. 目的
このセミナーは、著作権に関する一般の理解を深め、もって著作権思想の普及向上を図ることを目的とする。

2. 主催
文化庁
開催都道府県教育委員会

3. 協賛
日本放送協会
㈳日本民間放送連盟
㈳日本音楽著作権協会
㈳日本芸能実演家団体協議会
㈳日本レコード協会
㈳日本文芸著作権保護同盟
㈳日本書籍出版協会
㈳日本ビデオ協会
㈳コンピュータソフトウェア著作権協会
㈳私的録音補償金管理協会

4. 開催地区及び開催県
別記実施計画参照

5. 期日
別記実施計画参照

6. 参加申込先
開催都道府県教育委員会

標準的な日程

第一日	9:00～	受付
	9:30～10:00	開講式
	10:00～12:00	「著作権制度の概要について（Ⅰ）」文化庁講師
	12:00～13:00	昼食・休憩
	13:00～15:30	「著作権制度の概要について（Ⅱ）」文化庁講師
	15:30～15:40	休憩
	15:40～17:00	「著作権制度と著作権の実務（Ⅰ）」協賛団体講師
第二日	9:00～10:20	「著作権制度と著作権の実務（Ⅱ）」協賛団体講師
	10:20～10:40	休憩
	10:40～12:00	「著作権制度と著作権の実務（Ⅲ）」協賛団体講師
	12:00～13:00	昼食・休憩
	13:00～14:00	「著作権制度と著作権の実務（Ⅳ）」協賛団体講師
	14:00～14:15	休憩
	14:15～15:45	「質疑応答」文化庁講師、協賛団体講師
	15:45～16:00	閉講式

◆なお、具体的な日程については、各地区ごとに異なる場合がある。

平成8年度著作権セミナー実施計画

	開催地区	開催道府県	開催期日	関係都道府県
1	北海道 東北地区	北海道	10/17(木) ～ 18(金)	北海道、青森、岩手、宮城、秋田、山形、福島
2	関東甲信 越静地区	埼玉県	7/ 4(木) ～ 5(金)	茨城、栃木、群馬、埼玉、千葉、東京、神奈川、新潟、山梨、長野、静岡
3	東海 北陸地区	福井県	8/ 8(木) ～ 9(金)	富山、石川、福井、岐阜、愛知、三重
4	近畿地区	大阪府	7/18(木) ～ 19(金)	滋賀、京都、大阪、兵庫、奈良、和歌山
5	中国地区	鳥取県	8/ 1(木) ～ 2(金)	鳥取、島根、岡山、広島、山口
6	四国地区	愛媛県	2/13(木) ～ 14(金)	徳島、香川、愛媛、高知
7	九州地区	大分県	9/ 5(木) ～ 6(金)	福岡、佐賀、長崎、熊本、大分、宮崎、鹿児島、沖縄

カラオケBOX業界の健全発展を目指して…

全国のカラオケボックス事業者の皆様へ
協会加入のご案内

北海道
北海道カラオケボックス協会 ☎011-511-1271

東北
青森県カラオケ事業防犯協会 ☎0172-37-1234
岩手県カラオケボックス業防犯協会 ☎0196-35-7259
宮城県カラオケボックス防犯協会 ☎022-215-3110
秋田県カラオケ事業防犯協会 ☎0188-23-4144
山形県カラオケスタジオ協会 ☎0236-24-2486
福島県カラオケボックス防犯協会 ☎0245-24-0199

関東
茨城県カラオケ事業者協会 ☎0299-24-3540
栃木県カラオケ事業者防犯協会 ☎0289-76-1288
埼玉県カラオケ業防犯協力会 ☎048-481-3800
千葉県カラオケ事業者協会 ☎043-246-6100
東京カラオケボックス事業者防犯協力会 ☎03-3980-4251
神奈川県カラオケスタジオ協議会 ☎045-761-6169
山梨県カラオケレジャー協議会 ☎0552-37-7855

信越
長野県カラオケ事業者協会 ☎0262-33-3177
新潟県カラオケ防犯協会 ☎025-229-3113

北陸
富山県カラオケスタジオ協会 ☎0764-44-5424

東海
岐阜県カラオケ事業防犯協会 ☎0582-75-2371
静岡県カラオケルーム防犯協会 ☎054-258-1123
愛知県カラオケボックス協会 ☎052-251-4157
三重県カラオケ事業者防犯協会 ☎0592-26-1781

近畿
滋賀県レンタルカラオケルーム協会 ☎0749-24-4685
京都府カラオケ事業者協会 ☎0774-24-6771
大阪府カラオケ事業者協会 ☎0729-64-0515
兵庫県カラオケスタジオ協会 ☎078-334-3609
奈良県カラオケ事業者協会 ☎0742-62-5200
和歌山県カラオケ事業者協会 ☎0734-71-2931

中国
鳥取県カラオケ協会 ☎0858-35-4598
岡山県カラオケスタジオ協会 ☎0864-21-0332
広島県カラオケオペレーター協会 ☎082-252-7428
山口県カラオケスタジオ防犯協議会 ☎0827-21-0228

四国
香川県カラオケボックス協会 ☎0878-31-1111
愛媛県カラオケスタジオ協会 ☎0899-75-1190

九州
福岡県カラオケ営業防犯連絡協議会 ☎092-412-2111
佐賀県カラオケボックス防犯協会 ☎0952-31-8287
長崎県カラオケスタジオ協会 ☎0958-25-5677
熊本県カラオケボックス防犯連絡協議会 ☎096-370-2557
大分県カラオケBOX協会 ☎0975-46-6806
宮崎県カラオケボックス防犯協会 ☎0985-32-3060
鹿児島県カラオケスタジオ協会 ☎0992-57-2843

日本カラオケスタジオ協会

会長 千田 一彦

事務局 〒141 東京都品川区上大崎2-21-13 東高目黒ベアシティ402 TEL.03-3779-2491 FAX.03-3779-2508

第76回理事会を開催

去る3月29日、第76回理事会が開催された（大阪・関西文化サロン第1会議室、午後2時～午後4時30分、出席15名）。

同理事会での議題は、左記の通り。

◎議題1．第16回総会関連事項について

①平成7年度事業報告（案）

事務局から、資料「平成7年度事業報告（案）」に基づき、会員数、総会、理事会、委員会、懇談会関係、講習会関係、賀詞交歓会関係、第33回アミューズメントマシンショー関係並びに関係諸団体への参加活動について報告があり、審議した結果、本件は全会一致をもって原案通りで第16回総会へ提案することで承認決議された。

②平成7年度決算見込み

事務局から、資料「平成7年度出資決算見通し」に基づき、本年度の決算見込みとして、平成7年4月～平成8年2月分までの実数に3月分の予想額を加えた決算予想額について、科目ごとに報告・説明があり、かつ、単年度予想剰余金等についても併せて報告され、検討した結果、了承された。

なお、剰余金については、昨年5月11日に開催された第73回理事会において「平成7年度の決算状況を考慮しながら、500万円から1000万円程度を剰余金から基金へ繰り入れることを検討する」こととなっていることから、本年度の予想剰余金を検討した結果、協会の安定運営を考慮し、2000万円を基金へ繰り入れることで承認された。

繰り入れ方法については、協会会計士と事務局で行なうこととした。

また、事務局から、総会の会費について会員から意見が出ているので検討してほしい旨の提案があり、種々検討した結果、次の総会の会費は、次のとおりとすることで了承された。

◆従来、会費は1人当り2万5000円であり、これは総会並びに懇親会等総費用の1人当りの費用の約3分の2の額であり、残り3分の1を協会負担としていたが、今回の総会の会費は、会員の負担を少しでも軽減するため、費用の2分の1を協会負担とし、残り2分の1を会員負担とすることとした。

③役員改選に関するアンケート結果報告

事務局から、資料「平成8年度役員改選に関するアンケート調査・集計結果報告」に基づき、次の通り報告があった。

◆アンケート調査対象正会員数……53社
◆回答社数……47社
◆回答率……89％

〔回答〕

設問A．役員体制について

1．理事会に一任する……41社　77％
①．理事会に一任する（末回答）……6社　11％
2．一部入替えする……6社　11％
3．大幅に入替えする……0社　0％
計……53社　99％

注．1＋①＝47社　89％
2＋3＝6社　11％

設問B．ご自身が推薦されましたら、協会役員になるご意向はありますか。

1．意向ある……14社
2．意向ない……26社
計……40社

設問C．ご自身が、協会役員になるご意思がありますか。

1．意思がある……11社
2．意思がない……28社
計……39社

以上の集計結果について審議した結果、「役員体制について」の質問に約90％の会員が「理事会に一任する」との回答であるので、本理事会としては、一部役員の交替が予想されるものの、正副会長を含め現行体制をもって、継続して協会運営に当ることを第16回総会へ提案し、承認を得ることで全会一致をもって決議された。

④第16回総会スケジュール

事務局から、資料「平成8年度第16回総会スケジュール」に基づき報告があり、検討した結果、総会の審議事項が終了し、時間的余裕がある場合は、会員間の懇談会を行なうことで、本件は了承された。

◎議題2．会員の退会について

事務局から、資料に基づき次の会社から退会届の提出があった旨の報告があり、審議した結果、本件は退会を承認された。

◆正会員

会社名：関東娯楽工業株式会社
代表者名：代表取締役　中村　哲
所在地：東京都豊島区南池袋
1―18―23―1102

◎議題3．委員会報告について

◆安全対策委員会

事務局から、前回理事会以降に開催された標記委員会について、次の通り報告があり、本件は了承された。

第57回　開催日：平成8年2月21日

審議事項

1．遊戯施設の維持及び運行の管理に関する指針（案）
2．遊戯施設の安全標識について

Part2

3．次回委員会の開催日について

◎議題4．㈱アミューズメント産業出版の決算報告について

標記の件について、同社取締役である眞砂理事から決算内容について報告があり、また、同社の監査役である森理事から本年2月5日に収支計算書等の関係書類を監査した結果、適法であったとの報告があり、検討した結果、本件は了承された。

引き続き、同社の山縣社長からも補足説明があり、その中でも、特に本年から商法改正に伴う資本金の増加について、利益金処分による資本金の増加（無償交付）を行なった旨の説明・報告がなされ、了承された。

◎議題5．第34回AMショーのショー委員会及び実行委員会について

事務局から、標記委員会への当協会からの派遣委員について次の通り提案があり、検討した結果、本件は了承された。

◆ショー委員会

委員　岡本正憲（泉陽興業㈱）
同　渡辺　熙（㈱サノヤス・ヒシノ明昌）

◆ショー実行委員会

委員　眞砂光生（眞砂工業㈱）
同　酒井三朗（事務局）

〈敬称略〉

◎議題6．その他

◆㈶日本建築設備・昇降機センター関連事項

Part2

事務局から、標記の件について資料「㈶日本建築設備・昇降機センターとの文書」に基づき、次の通り報告があった。

前回理事会において、標記財団の運営に関し、関係業界に係わる事項については、同財団の理事会で機関決定を要する事項であると思われることから、㈳日本エレベータ協会とともに口頭で申し入れをしているところであると報告したが、その後、同財団は納得せず検査資格者の名簿登録料等の値上げを行なったため、改めて当協会と㈳日本エレベータ協会の会長名によって具体的な内容を記した文書（資料）を渡し、再考を促した結果、同財団から今後はこのような関係業界に係わる運営については、必ず協議をして了解を得た上で行なうとの口頭による回答を得た。

続いて、山田会長から次の通り説明があった。

過日（3月19日）の同財団の理事会の席上で、㈳日本エレベータ協会会長とともに同様の発言をした。即ち、「我々関係業界に係わりのある当財団の運営と業務に関する事項は、寄附行為に明記してある通り、理事会の議決を要する重要事項であると認識している。よって、今後は我々関係業界の関係する運営と業務を行なおうとする場合は、事前に我が両協会の了承を得るようにしてほしい」。

この発言に対して同財団は、全く異議なく了承し、今回の行為については、今後このようなことがないよう注意するとの確約があった。

以上の報告と説明について検討した結果、本件は了承された。

遊戯施設の運行管理者運転者等の講習会開催

遊園地における遊戯施設は、スリルを求める利用者の要求に応えて新機種の導入、機種の多様化、高度化が進んでいる。

これらの遊戯施設の安全を確保するためには、ハードの部分での安全対策が重要なのはもちろん、設置した後は施設を運営、管理する者の適切な維持管理、運行管理が不可欠となる。

この講習会は、遊戯施設の運行・維持管理面での安全性を一層推進するため、日常の保守、点検、管理等に携わるすべての関係者を対象として、昭和63年より建設省の指導と開催地特定行政庁の後援、並びに関係団体の協賛のもとに、毎年開催されている。

本年は、4月15日、25日の両日、東京と大阪の2会場で開催された。（15日／東京会場・自治労会館6階ホール、25日／大阪会場・大阪府農林会館5階、両日共午前9時～午後5時10分）。

主催
㈶日本建築設備・昇降機センター

後援
建設省
東京都
大阪府

受講者で、ほぼ満杯となった会場

協賛

日本遊園地協会
全日本遊園施設協会
日本ウォータースライダー工業会
東京都昇降機安全協議会
近畿ブロック昇降機等検査協議会

受講の対象者

1．遊戯施設の運行管理、若しくは運転にかかる実務の経験を有する者
2．3団体（財）日本建築設備・昇降機センター、日本遊園地協会、全日本遊園施設協会）が主催する「遊戯施設安全管理講習会」を受講した者
3．（財）日本建築設備・昇降機センター、日本遊園地協会、または、全日本遊園施設協会が推薦する者

講習内容

○遊戯施設概論
講師　全日本遊園施設協会
○遊戯施設に関する法令・規格等
講師　開催地特定行政庁
○遊戯施設の維持・運行管理と安全対策
講師　日本遊園地協会
　　全日本遊園施設協会
○運転者心得
講師　日本遊園地協会
○感想文

運転者心得の講師、日本遊園地協会・安全管理委員会の平山正二氏

第16回総会を開催（5月16日）

会長・副会長留任。新監事に佐原氏

5月16日、第16回総会が開催された。（福井県芦原温泉・まつや千千・コンベンションホール「千本桜」、午後3時～5時、出席者・正会員52社中51社〈内委任状17社〉、賛助会員5社）

山田三郎会長の挨拶の後、同会長を議長に選出、定足数の確認と議事録署人の選任を行なった後、議事に入る。

①平成7年度事業報告承認の件
②平成7年度収支決算承認の件

右記につき審議の後、異議なく承認。尚、公認会計士の金子氏より、JAPEAが社団法人の認可を受けるべく、その準備に入っているところから、今後は「公益法人会計基準」による決算を行ないたい旨、参考資料をもとに説明があり、了承された。

③役員改選の件

役員改選について行なった会員へのアンケート調査の結果を報告。原則的には全員留任とし、退任の佐藤監事（久竹娯楽㈱）の後任に佐原十郎氏（朝日科学模型遊園㈱）を選出、承認された。

15分の休憩を取り、新役員による理事会を別室にて開催。

総会を再開。新役員による協議の結果、会長、副会長が留任となった旨が報告された。尚、小宮正実理事は現役を退き、子息の小宮秀実氏が任に当る。

④平成8年度事業計画承認の件
⑤平成8年度収支予算承認の件

右記につき審議の後、異議なく承認。全議事を終了。この後、今年9月末または10月初めの出発で、ドイツ・ミュンヘンのオクトーバーフェストを中心としたヨーロッパ視察旅行（2案）の説明があった。

午後6時より9時まで、懇親会を開催。恒例の各社1品持ち寄りのチャリティオークション（第19回）では20万円近くの売上げで賑わった。

翌17日には、第26回JAPEAゴルフコンペ（芦原ゴルフクラブ、34名）と観光組（6名）に分かれ、親睦を深めた。

AOU第7回通常総会を開催

5月14日、AOU第7回通常総会が開催された（於・東京都、赤坂プリンスホテル別館「グリーンホール」）。

総会は、定刻通り午後3時より桐谷事務局長の司会で進行、開会に当たり入江会長の挨拶が行なわれた。

㈳AOU
入江 昭造 会長

「本日は皆様お忙しいところをお集まり頂きまして、ありがとうございます。このAOUも社団法人となり6年が経過しました。まだまだ未熟な団体ですが、最近は会員団体の皆様のご努力により、年を追うごとにその活動も充実し、皆様に感謝を申し上げます。

AOUでは、関係機関や関係団体に対し要請や協力を行ない、共同での事業にも取り組んでまいりました。今後は、各都道府県協会での会員増員、それを基盤にした各地区協議会活動の拡充と、整合性のある活動を行なってまいります。また、今年度も全国の各地区で店舗管理者研修会を開催する他、業界3団体合同での「ゲームの日」、業界実態調査を行ないます。

今後もこの業界の発展のために、またオペレーターのお役に立つ連合会活動を行なっていきたいと考えておりますので、皆様のご協力をお願い申し上げます。

会員の皆様が、周辺地域社会との連携を取りながら健全な営業を行ない、社会から愛され、親しまれるアミューズメント施設として発展されますよう一層のご努力をなされ、同時にAOUに対しご理解頂きますよう、お願いを申し上げて開会の挨拶と致します」。

入江会長の挨拶終了後、議長に入江会長、議事録署名人に香川県協会・外山喜平会長、山形県協会・佐藤昭一会長をそれぞれ選出。

47会員団体中、出席者29名・委任状6名の計35団体（総票決数77票中、62票）で総会の成立が確認され、議題の審議に入った

◎平成7年度事業報告

異議無く承認。

◎平成7年度収支報告

桐谷事務局長より説明が行なわれ、山梨県協会・日達健会長、静岡県協会・杉山勉会長の両監事の監査報告の後、異議無く承認された。

◎平成8年度事業計画案

◎平成8年度予算案

事業計画案、予算案内の「各地区協議会」の表記及びそれに関連する予算について、北海道協会、東京都協会それぞれと地区協議会との明確な差、呼称や割当予算などについての説明が求められた。

これに対し事務局より、各地区協議会に割り当てられる予算は昨年度までの8地区を基本に編成されており、各地区協議会区域の変更が承認された後に再度編成されること、また同予算は各都道府県単位で換算し、北海道と東京都に関しては1県分の予算が編成されていることが説明された。

呼称については紛らわしい面も認められるため、今後は「地区協議会」に統一することが提案され、認められた。

また、業界実態調査の内容見直しや地区協議会活動費の増額など、協会活動充実のために当初から赤字を想定した予算の編成について、今後も同様の予算編成を行なうのかどうか、継続的に行なうことが望ましい事業については予算を今後も継続的に配分する必要があるのではとの質問が挙げられた。

これに対して事務局より、今年度は特に組織拡充などの協会活動の充実を図るため敢えてこのような予算編成を行なったこと、また今年度より新たに行なう事業項目は、事業継続に従い必要経費などの軽減が考えられるとの説明がなされた。

他には特に質問もなく、計画案、予算案は承認された。

◎地区協議会の名称および区域の改正

従来の関東地区を関東地区（栃木・埼玉・茨城・千葉・群馬・新潟）と東海地区（神奈川・静岡・山梨・長野）に、中国・四国地区を中国地区（鳥取・島根・岡山・広島・山口）と四国地区（徳島・香川・愛媛・高知）にそれぞれ再編成し、他の地区協議会に関しては従来通りとすることが承認された。

◎任期満了に伴う新役員の選任

投票により選出された14名、前回理事会にて選出された、広域オペレーター3名、専務理事1名を含む11名を合わせた計25名の候補者名簿を提出、異議無く承認された。

ここで総会は約10分の休憩に入り、その間、別室では新理事による第23回理事会が開催された。

理事会では役員・委員の選出が審議され、再開された総会でそれぞれ報告された。（新役員・委員は別表の通り）

以上で総会議題は全て審議を終了、再選となった入江会長の挨拶を持って第7回通常総会は終了した。

平成8年度新役員・専門委員長

	(社)AOU役員（理事23名、監事2名）			顧問	専門委員会・委員長
役職	氏名	所属団体名	団体職名	名誉顧問	
会長	入江昭造	栃木県協会	会長	中西昭雄	運営委員会・委員長・入江昭造
副会長	大野圭一	茨城県協会	会長	梅原靖三	事業委員会・委員長・真鍋勝紀
〃	平本将人	広島県協会	会長		研修委員会・委員長・畑　晴夫
〃	橘　正裕	東京都協会	副会長	内田　博	広報委員会・委員長・川楠俊太郎
〃	永井　明	東京都協会	副会長	(株)友栄	健全営業推進委員会・委員長・長友隆典
専務理事	櫻井健雄	(社)AOU事務局			調査研究委員会・委員長・位田宗一
理事	田中亀雄	北海道協会	会長		営業円滑化推進委員会・委員長・坂　武
〃	坂　武	秋田県協会	会長	(株)ミッドウエストOS共栄(株)	
〃	羽生　勲	宮城県協会	会長		
〃	真鍋勝紀	東京都協会	会長		
〃	瀧口　正	東京都協会	副会長		
〃	畑　晴夫	山梨県協会	副会長		
〃	柿崎庸三	長野県協会	会長		
〃	曽我榮蔵	静岡県協会	会長		
〃	赤尾龍一	福井県協会	会長		
〃	位田宗一	愛知県協会	会長		
〃	三浦保夫	愛知県協会	副会長		
〃	川楠俊太郎	大阪府協会	副会長		
〃	上田芳弘	大阪府協会	会長		
〃	松田次雄	岡山県協会	会長		
〃	神原研志	香川県協会	副会長		
〃	長友隆典	愛知県協会	会長		
〃	仲順利治	沖縄県協会	会長		
監事	中嶋豊彦	千葉県協会	会長		
〃	蕭　明彦	京都府協会	副会長		

●平成８年度新役員●

副会長　永井　明氏
（東京都協会副会長）

副会長　橘　正裕氏
（東京都協会副会長）

副会長　平本将人氏
（広島県協会会長）

副会長　大野圭一氏
（茨城県協会会長）

会長　入江昭造氏
（栃木県協会会長）

理事　真鍋勝紀氏
（東京都協会会長）

理事　羽生　勲氏
（宮城県協会会長）

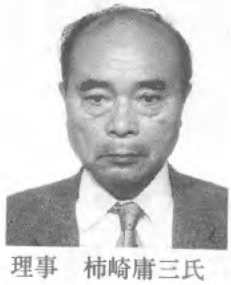
理事　坂　武氏
（秋田県協会会長）

理事　田中亀雄氏
（北海道協会会長）

専務理事　櫻井健雄氏
（㈱ＡＯＵ事務局）

理事　赤尾龍一氏
（福井県協会会長）

理事　曽我榮蔵氏
（静岡県協会会長）



理事　柿崎庸三氏
（長野県協会会長）

理事　畑　晴夫氏
（山梨県協会副会長）

理事　瀧口　正氏
（東京都協会副会長）

理事　松田次雄氏
（岡山県協会会長）

理事　上田芳弘氏
（大阪府協会副会長）

理事　川楠俊太郎氏
（大阪府協会会長）

理事　三浦保夫氏
（愛知県協会副会長）

理事　位田宗一氏
（愛知県協会会長）

監事　藤　明彦氏
（京都府協会副会長）

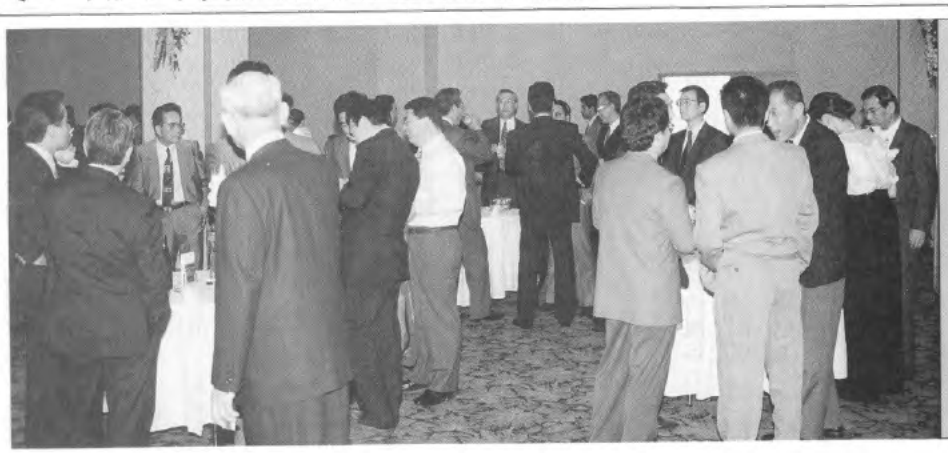
監事　中嶋豊彦氏
（千葉県協会会長）

理事　仲順利治氏
（沖縄県協会会長）

理事　長友隆典氏
（福岡県協会会長）

理事　神原研志氏
（香川県協会副会長）

懇親会



第7回通常総会終了後、会場を同館「クイーンホール」に移し懇親会が開催された。

懇親会では、まず大野圭一副会長が挨拶。続いて来賓の警察庁生活安全局生活環境課・吉川幸夫課長の挨拶が行なわれた。

挨拶

㈳AOU
大野 圭一 副会長

エティーに富んだ遊戯施設が並べられ、顧客層も若者から家族連れまで広がっているなど、この営業が国民各層に親しまれる身近な娯楽の場を提供するものとして着実に発展しつつあるところであり、本日ご出席の皆様方をはじめ、関係者のこの間のご努力に心から敬意を表する次第であります。

このように大きな発展を見せる業界の常として、国民生活に与える影響も強く、その果たすべき役割も大きくなっていくものと承知しておりますが、ゲーム機設置営業におきましても、そのような観点から問題となる点も見受けられるところであります。

まず、遊技機使用賭博犯の問題があります。平成7年度中の遊技機賭博犯の検挙件数は、前年に比べて約40件、検挙人員にして800人強増加し、押収された掛金も約3億9000万円と前年に比べて約1億6000万円も増加しております。また、その内容も悪質化、巧妙化しているところであり、度重なる取締りにも拘わらず、依然として後を絶たない状況にあります。

この他にも、ゲーム機設置営業の営業者がアダルトビデオをクレーンゲームの景品として中学生に提供していたという、少年の健全な育成の観点からして極めて憂慮すべき事件も発生し、地域の親御さんたちや学校関係者に大きな衝撃を与えましたが、残念ながらこの事件以降もこれに近い事例が散見されているところであります。

また、平成7年中に1万名近くの少年がゲーム機設置営業所において補導されており、これ以外にも大型スーパーなどの中にあるゲーム機設置営業所での補導も考え合わせると、依然ゲーム機設置営業所が少年の健全育成に大きな影響を与えている状況が認められるのであります。

確かに、ゲーム機設置営業に関する状況は昭和60年の風営適正法改訂時と比べて改善される傾向を示しており、これには皆様の努力によるところも大きいものと思いますが、他方、残念ながら基本的なところで依然として問題を抱えていると言わざるを得ないのであります。

このような問題を抱える業界にあって、業界の健全化、良好な風俗環境の保持、さらには少年に対する有害環境の排除のためにAOUの存在と活動が極めて重要であり、既に業界の健全化を目指して店舗管理者研修会などの活動を積極的に推進され、成果を挙げておられることは大変評価されるべきことと考えております。

この機会に、業界健全化のリーダー

来賓挨拶

警察庁生活環境課
吉川 幸夫 課長

「警察庁生活環境課の吉川でございます。

本日は、全日本アミューズメント施設営業者協会連合会の総会が開催され、本年度の活動方針などの重要事項について審議が無事修了されたということでございまして、まずもってお慶び申し上げます。

さて、最近のゲーム機設置営業を見ますと、高度な技術を結集したものを始め、大人から子供まで楽しめるバラ

ともいうべき皆様方に、2点ほどお願い申し上げたいと思います。

1点目は、ゲーム機設置営業が抱えている問題点を的確に把握し、一丸となって解決に向けた努力をして頂きたいということであります。

業界の一部からは、『最近のゲーム機設置営業は、明るく健全で全く問題がなくなった。規制の必要性がなくなったのではないか』と、規制の緩和を求める声も聞こえてまいります。しかしながら、現実には先程も申しあげましたとおりゲーム機設置営業は未だに多くの問題点を抱えているのであります。

業界の抱える問題点を、『一部の業者の個人的な問題である』として片付けることなく常に問題意識を持ってつぶさにその実態を見て頂き、その解決策を含めた業界のあり方などについて皆様方の間で大いに討議して頂きたいのであります。

2点目は、本当に善良の風俗の保持や少年の健全な育成に十分配慮した営業がなされているか、実態をよく点検して頂きたいということであります。

ゲーム機設置営業は、遊技そのものを楽しむという観点から年少者の立ち入りが認められており、また遊戯の結果に応じて賞品を提供することを禁止されています。心身共に未成熟な子供たちに、大人ですらのめり込む恐れのあるような遊戯を行なわせないような環境を作ることは、次世代を担う子供たちに及ぼす悪影響を考えると当然のことであり、また、我々の責務でもあります。

この趣旨に鑑みると、子供たちにも人気のあるクレーンマシーンなどの遊んで景品を持ち帰るゲームも、『楽しいゲーム』として提供するものであり、遊技そのものの楽しさのより一層の追求を忘り、より金額の高い物で客層を確保しようなどとすることは『楽しいゲーム』としての面を過小評価するばかりか、健全なゲーム機設置営業としての本来の在り方を忘れたものと考えられます。

大人から子供まで広く国民各層に楽しまれることを目指すならば、やはり最低基準として子供たちへの影響を考慮した営業を目指されるべきではないかと存じますので、そういった意味での厳格な点検をお願いしたいのであります。

私どもといたしましても、AOUとの意見調整の強化に更に努めるとともに引き続き業界の健全化に取り組んでまいりますので、今後ともご理解、ご協力を賜りますようよろしくお願い申し上げます。

最後に、貴連合会のますますのご発展と、本日ご臨席の皆様方のご多幸を祈念いたしまして、私の挨拶とさせて頂きます」。

乾杯

㈳AOU
永井　明 副会長

中締め

㈳AOU
橘　正裕 副会長

第22回理事会（4／23）

第7回通常総会提出議案について審議

4月23日、第22回AOU理事会が開催された（「東京YMCAホテル」、出席理事／20名、委任状／1名）。

同理事会での議題は左記の通り。

◎第7回通常総会提出議案について

・平成7年度事業報告及び決算報告承認の件

全会一致で承認された。

・平成8年度事業計画案及び収支予算案承認の件

新年度の活動重点事項として、組織の充実と地域活動の推進を図ること、それに伴い全国協会長会議及び地区協議会長会議の開催や、各都道府県協会の組織拡充活動費及び地区協議会活動費の増額を図ることになった。また、AOUとして各県協会での会員拡大を支援する立場から、準広域営業者の各県での入会状況を調査し、関係団体に協力を要請することとなった。

・役員改選の件

会員による投票の結果、理事・監事選出規程により上位14名と広域営業者3名が候補者として決定した。続いて、残る8名の候補者選出の審議に入ったが、長友理事より沖縄県協会の仲順会長を推薦したいと動議が出され、審議の結果全会一致で了承された。残る候補者については、立候補者を含め、地域性等を考慮した上で選出された。

なお、専務理事には櫻井氏が再任することとなった。

◎その他

・専門委員会規程の一部改正について

従来の法務委員会を営業円滑化推進委員会と改称し、その管掌業務を営業者の営業に係わる調査とその改善とすることになった。

・地区協議会規程の一部改正について

従来の関東地区を関東地区と東海地区に、中国・四国地区を中国地区と四国地区にそれぞれ再編する。

第22回理事会の模様

東北地区協議会（4／24）

平成8年度総会を開催 役員改選等について協議

4月24日、東北地区協議会総会が開催された（仙台市・勾当台会館、午後2時30分～、32名出席）。

同総会にはAOU会長・入江昭造氏、同専務理事・櫻井健雄氏が来賓として招かれ、入江氏の挨拶の後、左記議題を審議した。

◎平成7年度事業報告

通常総会（平成7年4月11日、サンピア仙台）、店舗管理者研修会（平成7年6月6日～7日、サンピア仙台）など、無事開催されたことを報告。

◎平成7年度会計報告

異議無く承認された。

◎平成8年度事業計画案

・店舗管理者研修会の開催について

地理的条件などを考慮し、開催地は宮城県内、開催時期は他の協会行事などとの兼ね合いを考慮し、9月の開催とする。研修内容については、従来の接客や法的内容の他に、消防署などから講師を招き防災面についての研修があっても良いのではとの意見も出されたが、詳細については実行委員会に一任することとなった。

・「ゲームの日」イベントについて

理事会に一任することとなった。

◎平成8年度収支予算案

異議無く承認された。

◎役員改選

新役員は左記の通り。

会　長／羽生　勲氏（㈱ハニュウ）
副会長／坂　武氏（㈱ダイワ）
〃　／遠藤昭康氏（東洋テクトロン㈱）
監　事／矢島孝博氏（㈱ロスカ）
相談役／佐久間正則氏（日本バイオニア㈱）
理　事／他9名

◎その他

羽生新会長より、当日出席した入江氏、櫻井氏に対し、今後消費税が導入された際のAOU本部としての対応、「特別の日」（営業時間延長が許可される日）の増設願いなど当局への具体的な働きかけについての質問があった。

それを受けて櫻井氏より、先のAOU理事会（4月23日）にて法務委員会の廃止に伴い新たに営業活動円滑委員会の設立が決まったことが報告され、同委員会やAOU本部を通じて今後働きかけを行なっていく予定であることが述べられた。

この後、櫻井氏、羽生氏の挨拶を持って同総会は終了、続いて懇親会が行なわれた。また、翌25日にはレインボーヒルズGCにて会員14名が参加してのゴルフコンペが開催された。

「NSA事務局月報」より

事務局だより

●4月3日

今日は去年5月31日の会合から10カ月ぶりの**業界3団体幹部懇談会**。会場はJAMMA会議室、JAMMAより中山会長ほか6人、AOUより入江会長ほか6人、本会は内田会長、山田、吉川副会長と常務理事が出席、今回の幹事役を務める。話題は次の通り。

①「ゲームの日」イベント

全国のAM施設が参加できる統一企画を提供する。また別にAOU都道府県協会または地区協議会による個々イベントに対しては前回同様コンペを行ない、優れたイベントを表彰、ただし企業単位のイベントは対象としない。また「ゲーム博物館」の開設が提案され、今後、JAMMAを中心として推進することで合意された。

②景品限度額問題

AOUにおいては傘下団体の意向をうけ、引き上げ陳情のため説明資料を整備する作業を進める方針とされた。

③業界実態調査

調査結果の発表は5月10日頃行なわれる。売上げは前年比やや低下の模様。

④『いじめ』対応ポスター

3団体が共同して製作することになる。

その他、マスコミ記事に見られる「ゲームセンター」の用語は好ましくなく、『アミューズメント施設』、『アミューズメントセンター』が望ましいこと、必要ならその後にカッコ書きで『ゲームセンターなど』を加えることが妥当とされた。

●4月5日

『ドラゴンホルダー』受付期限は今日まで。申込者は連休までの納入を希望、トーゴ社にお願いし19日出荷となる。

海外視察ツアー申込期限は3月末だったが、問い合わせはあるが申込書の送付は少ない。景気の思わしくないこの時期、予想されたことだが心配（その後、4月末までに申込者数38人に達し、心配は杞憂であった）。

●4月9日

東京商工会議所にある中小企業相談センターにて**スタンプ業務、人材高度化資金**について話を聞く。目的はプレイランドなどの営業の活性化をはかるための手段に関する情報収集である。前者は通産省サービス産業課、後者は職安にて資料またはより詳しい情報が入手できるとのこと。

●4月11日

月初めにサービス産業課の担当官異動について電話があり、今日は挨拶にうかがう。前任のA氏は岩手県庁に復帰、後任のO氏に業界事情などを説明する。ついでにスタンプ業の話。購買額に応じてシールなど証票を渡すやり方は、証票が金券とみなされ、後処理も面倒になる。従って来店に応じてカードにスタンプを押していくやり方が簡単である。商店街の一部（例えば東京・烏山商店街）ではICカードを使用する例もあるが、一般的にスタンプ販売は低迷しているとのこと。スタンプは固定客をつかむことを目的とした販促手段だが、ディスカウントストアや大型ショッピングセンター、パワーセンターなど次々に新店舗が出現、激変する商業界でスタンプ販売の魅力だけでは力不足ということか。

●4月16日

事務局員の**定期健康診断**を行なう。検査数値は二人とも基準域に収まり、全く異常なし。

●4月18日

プレイ料金30円の場合における消費税の扱いについて、公認会計士から問い合わせがある。会員業者への税務調査に立会い中という。3％は90銭であり、1円未満切捨で納付額がないことになるが、その取扱に関する協会N&D№89―5及び№89―8についてのもの。№89―8の内容は1回ごとのプレイ料金30円を証明するためのレシート発行メカニズムに関するものであり、平成1年（1989）当時、試作されたが価格などの問題で製造、普及に至らなかった。しかしそのメカは№89―5に示された要件を担保する一つの手段に過ぎないので、№89―5の基本的な要件（30円マシン収入の会計分離）を中心にして了解を求めていく考えと言う。来年4月、消費税率5％へのアップが次第に迫ってくる。政府税調では将来「欧米並みの15％程度に引き上げて所得税や法人税を大幅軽減する」のが望ましいと考えている。業界の採算悪化は避けられない。税額のプレイ客への転化を含む対策を今から研究する必要がありそうだ。

●4月19日

生活環境課に月報を届ける。担当官M氏は滋賀県に復帰された。通常2年のところ3年の警察庁出向であった。新しく8号営業を担当されるT氏も来年までの模様。

●4月25日

横浜・二俣川地区のショッピングセンターを視察。現場に時々接していないと会員との共通感覚が鈍くなる恐れがあり、事務局として望ましくない。

駅前に開店（4／18）したばかりの長崎屋があり、今月入会した㈱日本システムのロケ「パラダイスシティ」、対象外店がある。１５０坪弱、１３０台。自販機・休息コーナー、豆汽車、メリーゴーランドもあるので狭い感じがする。社員2名、アルバイトのヤング男女9名。年商目標の2億円は、月間11万円の坪売上げにあたる。まだオープン直後、手応えを感じるのはこれからだが、明るい内外装や若々しいスタッフはファミリー客の好感を呼ぶだろう。二俣川駅ビルの相鉄ローゼン屋上はナムコ社の古いロケである。屋外にライド類が設置され、20坪の塔屋がゲームコーナー。年配のスタッフが1人いて、苦戦の模様が見て取れる。許可店である。駅から１００ｍほどの所に西友ストア、その広い屋上が大萩工業の遊園地、数組のファミリー客が人工芝のグラウンドで憩い、遊んでいる。プレハブ建築のゲーム場はかつてテントであったという。屋上ロケの不利を補うには全天候型のゲーム場のあることと屋上へのアプローチの確保であるが、両方を兼ね備えたロケは少ない。対象外ロケ、年商規模は５０００万円ほど。

●4月30日

例会出欠締切日、出欠の回答はまだ50％ほどである。この種の返事は先送りにしている内に忘れてしまうのはよくあること。で、事務局は電話催促がしばらく続く。今度の例会場所は新潟県のため、出席者が減ることが予想されるが50人の参加は欲しいもの。

雑報

◇［訃報］㈲ニューワールド（桑名市）の代表取締役・中村松生氏が4月3日他界された。大正10年生まれ、享年75。

◇一昨年、一人の早大女子学生が論文のための取材に協会を訪れ、資料をいくつか入手して帰っていった。それが『恐怖娯楽としてのお化け屋敷　～その変遷を中心に～』と題する修士論文にまとまり、礼状と共に送られてきた。原稿用紙５００枚の大作で学生の名は今枝久美子さん（一宮市）。今後はこのテーマを「より発展させるべく、研究を続けていきたい」とある。アミューズメントの分野に学問的な興味をもつ若い人の出現は嬉しいもの。

青年部会

◇4月19日、上野において幹事連絡会が行なわれた。

相談

◇百貨店、ショッピングセンターなどにある遊戯施設に関する調査資料を入手したい（日本債券信用銀行、青森県庁からの問い合わせ）

斡旋業務

●4月の取扱高は４９０１万円、前年同月比12％の減。会員の皆様に連絡などのついでに営業状況のお話を伺いますと、年初は少し上向いたかと思ったが、その後3、4月と思わしくないというのが一般的なお返事です。協会のデータも正直にそれと同じ動きをしているようです。

「NEWS&DATA No.9605」より抜粋

SCプレイランド（大規模小売店舗等に付随）の数が許可店、対象外店ともに前年より減少していることに気がつく。近年、SCの数は増加しており、そこには殆どAM施設が設置されるので、プレイランド数も増えこそすれ減少はないと思っていたが予想外。考えられる理由は、AM施設の大型化によりSCの物販スペースから離れて設置される例があり、それが8号専業店に分類されたかもしれない。もう一つはSCのスクラップ&ビルトの結果、ゲームコーナーが消えていったことも想像される。

平成7年（1995）12月末の警察庁調査によれば大規模小売店舗内にある遊技設備併付け営業所数は下記の通りである。

許可営業所：　387カ所（平成6年12月　449カ所）
許可外営業所：1288カ所（平成6年12月　1405カ所）
合計：　1675カ所（平成6年12月　1854カ所）

	許可営業所（台数）		その他（台数）		小計
専業店	7,869（381,445台）		94（2,938台）		7,963（384,383台）
飲食店	8,261（54,975台）	深夜酒類提供飲食店 731（5,665）	10,068（19,062台）	深夜酒類提供飲食店 600（1,230）	18,329（74,037台）
		深夜飲食店 277（2,109）		深夜飲食店 840（1,753）	
		その他飲食店 7,253（47,201）		その他飲食店 8,628（16,079）	
風俗1～7号	118（1,563台）		83（364台）		201（1,927台）
旅館・ホテル	139（3,196台）		2,351（14,528台）		2,490（17,724台）
大規模小売店等	387（18,095台）		1,288（29,114台）		1,675（47,209台）
その他	2,119（26,665台）		1,853（14,671台）		3,972（41,336台）
	小計 18,893カ所（485,939台）		小計 15,737カ所（80,677台）		総計 34,630カ所（566,616台）

ント施設営業者団体名簿

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	☎ FAX
近畿	滋賀	滋賀県健全娯楽業協会	525	草津市平井2-11-27 意音響㈱内	会長 西田　勝弘	0775-64-5188 0775-65-3330
	京都	京都府アミューズメント施設営業者協会	607	京都市山科区日ノ岡鴨土町20 日本科学遊園㈱内	会長 吉田　勲	075-502-1434 075-594-4045
	大阪	大阪府アミューズメント施設営業者協会	541	大阪市中央区久太郎町1-2-16 三星中央別館706号	会長 川楠俊太郎	06-263-1381 06-263-1383
	兵庫	兵庫県アミューズメント施設営業者協会	658	神戸市東灘区魚崎南町6-10-4 ㈱こまや内	会長 内田　徹雄	078-412-2121 078-412-3851
	奈良	奈良県アミューズメント施設営業者協会	630	奈良市花芝町7 南都興業㈱内	会長 松村　克彦	0742-23-6253 0742-22-0291
	和歌山	和歌山県アミューズメント施設営業者協会	640	和歌山市六十谷175-30 ベンダープラニング㈱内	会長 金谷　晴夫	0734-62-6752 0734-62-0112
中国	島根	島根県アミューズメント施設営業者協会	690	松江市浜乃木町2-7-19 アイレム㈱松江営業所内	会長 福田　照三	0852-26-5671 0852-26-5672
	岡山	岡山県アミューズメント施設営業者協会	700	岡山市内山下1-3-15 MAS第3ビル ㈱エムエーエス内	会長 松田　次雄	086-232-4133 086-232-6576
	広島	広島県アミューズメント施設営業者協会	730	広島市南区比治山本町16-35 産業文化センター7F ㈱プロバックス内	会長 平本　将人	082-252-7428 082-252-7429
	山口	山口県アミューズメント施設営業者協会	755	宇部市南浜町2-5-35 宇部観光㈱内	会長 萩田　雅重	0836-31-6015 0836-31-6682
	鳥取	鳥取県アミューズメント施設営業者協会	680	鳥取市湖山町東5-301 ㈱サルビア内	会長 前田　達人	0857-28-9111 0857-28-8877
四国	徳島	徳島県アミューズメント施設営業者協会	779-48	徳島県三好郡井川町吉岡197 多田商会内	会長 多田　義久	0883-78-3619 0883-78-3240
	香川	香川県アミューズメント施設営業者協会	761-01	高松市屋島西町2473-8 ㈱ゼムス内	会長 外山　喜平	0878-43-7500 0878-43-7511
	愛媛	愛媛県アミューズメント施設営業者協会	790	松山市和泉391-1 大生実業㈱内	会長 菊池　仁志	089-956-1512 089-956-4208
	高知	高知県アミューズメント施設営業者協会	780	高知市百石町2-28-38 ㈱サンライト内	会長 竹内　良一	0888-33-3377 0888-33-3388
九州/沖縄	福岡	福岡県アミューズメント施設営業者協会	813	福岡市東区松島3-30-23 大長商事㈱内	会長 長友　隆典	092-623-2370 092-629-2855
	長崎	長崎県アミューズメント施設営業者協会	857	佐世保市白岳町166-11 ㈲九娯貿易内	会長 島田　武	0956-33-0210 0956-33-0299
	大分	大分県アミューズメント施設営業者協会	870	大分市東大道1-9-15 ㈲オザキ・エンタープライズ内	会長 宮永　繁	0975-43-2888 0975-44-2319
	熊本	熊本県アミューズメント施設営業者協会	862	熊本市新屋敷2-24-1 ㈱シマダコーポレーション内	会長 蔦田　亘人	096-372-6588 TEL切替
	佐賀	佐賀県アミューズメント施設営業者協会	841-02	三養基郡基山町大字小倉字本桜1667-4 ㈱スカイパーク内	会長 三橋　国和	0942-92-2160 0942-92-3312
	宮崎	宮崎県アミューズメント施設営業者協会	880	宮崎市花ヶ島町観音免958 南大鵬物産㈱内	会長 原田　福一	0985-32-2277 0985-32-3010
	鹿児島	鹿児島県アミューズメント施設営業者協会	892	鹿児島市照国町3-21 大見商事㈱内	会長 政　須美夫	0992-26-7153 0992-26-7170
	沖縄	沖縄県アミューズメント施設営業者協会	901-21	浦添市宮城2-15-3 ㈱沖縄ベンダース内	会長 仲順　利治	098-878-0127 098-878-0128

1996.5.20現在

全国都道府県アミューズメ

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	☎ FAX
北海道	北海道	北海道アミューズメント施設営業者協会	003	札幌市白石区米里1条3丁目2-25 ㈱ダイワ内	会長 田中 亀雄	011-875-9011 011-875-9010
東北	青森	青森県アミューズメント施設営業者協会	031	八戸市吹上3-6-4 青森タイコー物産㈱内	会長 上岡 晴夫	0178-24-5408 0178-47-9376
	秋田	秋田県アミューズメント施設営業者協会	010	秋田市手形新栄町7-3 ㈱ダイワ内	会長 坂 武	0188-32-0991 0188-32-6211
	岩手	岩手県アミューズメント施設営業者協会	020	盛岡市永井23-7-39 ㈱フェニックス内	会長 佐藤 義雄	0196-38-3391 0196-38-8195
	宮城	宮城県アミューズメント施設営業者協会	981-31	仙台市泉区松森字斎兵衛58-1 ㈱ハニュウ内	会長 羽生 勲	022-374-3451 022-374-5393
	山形	山形県アミューズメント施設営業者協会	990	山形市東原町1-7-25 ㈲ニッコー音響	会長 佐藤 昭一	0236-41-6964 0236-22-0582
	福島	福島県アミューズメント施設営業者協会	965	会津若松市石堂町7-7 ㈱会津クラウン自動機内	会長 三浦 伸介	0242-26-4613 0242-26-4613
関東	茨城	茨城県アミューズメント施設営業者協会	302	取手市井野台2-3-49 大野商事㈱内	会長 大野 圭一	0297-73-0005 0297-73-0004
	栃木	栃木県アミューズメント施設営業者協会	321-14	日光市下鉢石町840 ㈱たつみ娯楽内	会長 入江 昭造	0288-53-3355 0288-53-0555
	群馬	群馬県アミューズメント施設営業者協会	372	伊勢崎市今泉町2-942-12 栄光娯楽商事内	会長 古山 辰昭	0270-23-9599 0270-23-9887
	埼玉	埼玉アミューズメント施設営業者協会協同組合	350	川越市天沼新田224-14 ㈲佐藤無線電機音響研究所内	代表理事 佐藤 信	0492-33-1484 0492-33-5712
	千葉	千葉県アミューズメント施設営業者協会	284	四街道市大日547 ㈱京葉リース内	会長 中嶋 豊彦	043-421-3038 043-421-3085
	新潟	新潟県アミューズメント施設営業者協会	940	長岡市土合2-3-15 ㈲プレイランド内	会長 桜井偉久男	0258-32-8061 0258-37-6755
東海	神奈川	神奈川県アミューズメント施設営業者協会	211	川崎市中原区木月389 住吉名店センター303 ㈲東横娯楽内	会長 村山 嘉男	044-411-6088 044-411-9821
	山梨	山梨県アミューズメント施設営業者協会	400	甲府市丸ノ内1-16-14 ㈱日達遊戯内	会長 日達 健	0552-32-0193 0552-32-0183
	長野	長野県アミューズメント施設営業者協会	387	更埴市大字屋代2096 ㈱カキザキ内	会長 柿崎 庸三	0262-72-2198 0262-73-4301
	静岡	静岡県アミューズメント協会	421-01	静岡市桃園町8-17 ㈱サンセイブ・エンターテイメント内	会長 曽我 榮蔵	054-258-1123 054-258-0313
東京	東京	東京都アミューズメント施設営業者協会	101	千代田区神田須田町1-4-1 TSIビル6F	会長 眞鍋 勝紀	03-3253-5692 03-3253-5688
中部	石川	石川県健全娯楽業協会	923-03	小松市木場町ゆ-28 北陸レジャー機器㈱内	会長 東 源太郎	0761-43-0048 0761-43-0049
	福井	福井県アミューズメント施設営業者協会	919-13	三方郡三方町三方48-40 ㈱スイング・アカオ内	会長 赤尾 龍一	0770-45-2020 0770-45-2771
	岐阜	岐阜県ゲーム機オペレーター協会	501-01	大雲2-78-2 トッキビル 岐阜特機㈱内	会長 真鍋 巧	0582-53-0665 0582-53-7109
	愛知	愛知県アミューズメント施設営業者協会	470-01	愛知郡日進町赤池丸根122-1 ㈱サンレジャー内	会長 位田 宗一	052-806-1330 052-806-2724
	三重	三重県アミューズメント施設営業者協会	519-04	度会郡玉城町世古345 ㈱ユウアンドユウ内	会長 松本 静雄	0596-22-0568 0596-27-0755
	富山	富山県アミューズメント協会	933	高岡市問屋町9 ㈱日高商会内	会長 秋田 原夫	0766-24-3555 0766-24-3574

青森県

総会を開催 各議題について審議 5月17日

青森県アミューズメント施設営業者協会（上岡晴夫会長）は5月17日、八戸プラザホテル「アーバンホール」において平成8年度第1回総会を開催した。

（詳細次号）

秋田県

総会を開催 平成8年度事業活動案等について審議 4月18日

秋田県アミューズメント施設営業者協会（坂武会長）では4月18日、総会を開催した（シャインプラザ平安閣、午後4時～午後7時、出席者・12名）。

同会では左記議題を審議した。

◎平成7年度事業活動及び収支報告

◎平成8年度事業計画

身体障害者厚生施設へのゲーム機器寄贈について審議され、結果、秋田市に本社を置く各社が筐体及びソフトを寄贈し、その他の会員がメンテナンスを担当する案を全会一致で承認。

◎役員改選

役員の改選が行なわれ、新副会長に金子義文氏（㈲ギブンレジャーシステム）が承認された。

福島県

通常総会を開催 事業活動報告等を行なう 4月18日

福島県アミューズメント施設営業者協会（三浦伸介会長）は4月18日、平成7年度通常総会を開催した（磐梯グランドホテル、午前11時～午後1時30分、出席者・9人、委任状出席2社）。

同会では、平成7年度の事業活動及び収支の報告が行なわれ、続いて、平成8年度事業活動案及び収支案が承認された。

その後、役員の改選、東北地区協議会への出席などについて話し合いが行なわれた。

神奈川県

例会を開催 消費税対策等を審議 5月16～17日

神奈川県アミューズメント施設営業者協会（村山嘉男会長）は5月16・17日、例会を開催した（箱根湯本・ホテル吉池、組合会合／午後4時～5時、賛助会員合同例会／午後5時～6時）。

議題は左記の通り。

◎組合員の現状報告

◎AOUの近況報告

◎各社の近況報告、メーカー商品案内

◎消費税対策

この後、午後6時10分より懇親会を開催。会員の親睦を深めた。

（詳細次号）

静岡県

例会を開催 委員会報告等を行なう 5月24日

静岡県アミューズメント協会（曽我栄蔵会長）は5月24日、例会を開催した（浜松市館山寺町・サゴーロイヤルホテル、役員会／午後3時～3時20分、例会／午後3時20分～5時30分）。

◎委員会報告

◎各社近況報告

◎メーカー紹介

例会終了後は午後6時より懇親会を開催した。

（詳細次号）

長野県 山梨県

恒例の合同例会を開催 会員の親睦を深める 4月16～17日

長野県アミューズメント施設営業者協会（柿崎庸三会長）と山梨県アミューズメント施設営業者協会（日達健会長）は4月16～17日の両日、両協会恒例の合同例会を開催した（松本市・ホテルおもと）。

当日は、午前8時より豊科カントリークラブにてゴルフコンペを開催。

午後5時よりの懇親会では、メーカー・ディストリビュータ15社による商品説明を行った。

山梨県

臨時総会を開催 役員の増員等を行なう 5月9日

山梨県アミューズメント施設営業者協会（日達健会長）は5月9日、臨時総会を開催（甲府バイパス「ステーキ宮」、午後1時～3時、6社6名出席・6社委任状）、左記議題を審議した。

◎役員の補強

協会運営強化のため、副会長を従来の1名から2名に増員し、左記の役員にて運営に当たることとなった。

会　長／日達　健氏（㈱日達遊戯）
副会長／山下征士氏（太東商事㈱）
〃　／畑　晴夫氏（㈲ニュースター）
会　計／内田治安氏（㈲サンエー企画）
監　事／黒田泰造氏（㈱ナムコ）

◎その他

・ゴールデンウィーク中の売上げなどについて情報交換

また、5月9日夕方のNHKニュース内・電話ボックス内の違法チラシ撤去の報道で「風俗営業店」との表現があったことに関して、山梨県協会としては誤解を招く恐れがあると判断、県警本部に確認の後、NHK甲府報道部

に問い合わせ、「（店名を）直接表現することを避けたためであり、表現に間違いがなかったか再度検討したい」とのコメントを得た。

東京都

情報交換懇親会を開催
アンケート調査結果報告など
4月15～16日

東京都アミューズメント施設営業者協会（真鍋勝紀会長）は4月15～16日、情報交換懇親会を開催した（箱根プリンスホテル、43名出席）。

当日は午後3時より情報交換会を開催。同会での討議事項は左記の通り。

◎アミューズメント施設来場者アンケート調査結果と3団体実施の業界実態調査結果の説明と分析

◎景品価格の見直しについて

◎ゲームセンターの呼称について

◎「いじめ」対応ポスターについて

◎その他、配付物などの説明

交換会終了後は懇親会を開催。

また、翌16日には太平洋クラブ御殿場コースにてゴルフコンペを開催、会員22名が参加した。

岐阜県

理事会を開催
次回総会日程等について
協議
4月23日

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（真鍋巧会長）は4月23日、理事会を開催（岐阜市・ファンタジアン、午前10時30分～午後2時30分、8名出席）、左記議題を審議した。

◎今年度活動の反省と来年度の展望

今年度は、海外研修（ロス）や警察担当官を招いての勉強会を2回開催するなどし、それぞれ成果を挙げた。

来年度は、勉強会への外国人講師の招聘などを計画、事前に質問事項をまとめるなど、効率的に運営できるようにし、勉強会を兼ねた忘年会の開催も検討する。

◎任期満了に伴う役員改選について

選考委員に適任者を推薦してもらい、次回理事会にて選考することとなった。

◎総会の日程について

第12回定時総会は6月19日、岐阜市・グランドホテルにて開催予定。

運営方法は、昨年同様とする。

◎新会員獲得について

会員の努力が呼びかけられた。

◎その他

次回理事会は5月28日に開催予定。

三重県

総会を開催
総会議案を決議
5月10日

三重県アミューズメント施設営業者協会（松本静雄会長）は5月10日、総会を開催した（津市・津ビル、午後1時～5時、16名出席・委任状15名）。

同総会には、三重県警察本部生活安全部・和波参事官、同・服部課長補佐が来賓として出席。議題は左記の通り。

◎平成7年度活動報告及び収支報告

◎平成8年度活動案及び収支予算案

以上異議無く審議された。

◎役員改選

今期役員は全員留任となった。

◎退会社報告

山田青果市場㈱の退会が報告された。

大阪府

第67回理事会を開催
「ゲームの日」イベント等について
4月16日

大阪府アミューズメント施設営業者協会（川楠俊太郎会長）は4月16日、第67回理事会を開催した（東大阪市・㈱ユウビス本社ビル、17名出席・7名委任出席）。

◎OAO「ゲームの日」実行委員会よりの報告

去る3月26日、第1回委員会を開催し、委員長に大橋幸彦氏（㈱日本ビーエムシー）、副委員長に吉田英生氏（ヨシダ商会）、松村芳樹氏（かもめレンタル）を選任、ほかに委員8名を選任した。

また、4月8日には第2回委員会を開催。左記事項を検討し、今後も引き続き検討していくこととなった。

・協会でくじ形式の抽選券を発行、購入希望会員店舗に販売する。

・抽選券には、一定の商品を付与させる。

・懸賞商品価格は、クローズ懸賞の場合上限2000円だが、オープン懸賞方式の採用も検討する。

・ポスターを制作、スタンプラリーの採用や各店舗独自のイベントも実施する。

◎AOU理事候補者の推薦及び承認

引き続き川楠俊太郎氏、上田芳弘氏の2名を推薦することとなった。

◎AOUセミナーの報告

◎第12回定時総会について

5月21日・午後5時より、「ホテルホリデイイン南海　大阪」（大阪市）にて開催する。

◎大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合について

折り込みパンフレットの内容について、次のガイドラインを設けることとした。

・サイズはA4版。持ち込みは1社につき何枚でも可能で、審査のため当月5日迄に事務局に提出。

・郵送料負担は、複数の場合始めの1種類につき2万円、2枚目以降は500円の負担とする。

・パンフ内容は、市販価格500円以下の商品とし、卑猥な商品や未成年に

悪影響を与える商品は扱わない。キャラクター商品の場合は、版権の獲得を行うこと。

◎その他

奈良県　理事会を開催　次回総会について審議　4月18日

奈良県アミューズメント施設営業者協会（松村克彦会長）は4月18日、理事会を開催（奈良市・観光会館、午後4時～6時）、5月16日に開催される第7回総会の議案を審議した。審議承認された議案は、標記総会（奈良市・共済会館、午後4時～）にて審議される。主な議題は左記の通り。

◎平成7年度事業報告及び収支報告
◎平成8年度活動計画案及び収支予算案
◎理事、監事選任の件
（総会の詳細は次号）

岡山県　「桃太郎祭り」に協賛、ゲーム機を出展　4月20～21日

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）は4月20日、21日の両日、岡山桃太郎通りや烏城公園等で開催された「桃太郎祭り」への協賛出展を行なった。同祭りは例年行なわれているもので、今年は烏城築城400年記念行事の前祭としても注目を集め、50余万人の人出で賑わった。

ＯＡＭＯではカーニバルゲーム等を出展し、売上金は各施設への寄付や当協会の運営資金とした。

「桃太郎祭り」に出展した岡山県協会

島根県　第12回総会を開催　平成7年度活動報告等を行なう　4月24日

島根県アミューズメント施設営業者協会（福田照三会長）は4月24日、第12回総会を開催した（ニューアーバンホテル別館、午後5時～、出席者9名）。

同総会では、平成7年度活動報告及び決算報告、平成8年度事業計画案が審議され、異議なく承認された。また役員改選が行なわれ、新副会長に藤本達之氏（㈱ナムコ）が就任した他は、会長以下全役員留任となった。

この他、アミューズメント施設管理要項、健全営業啓蒙ポスター等が配布され、総会終了後は懇親会が催された。

広島県　理事会（4月16日）、総会（5月13日）を開催

広島県アミューズメント施設営業者協会（平本将人会長）は4月16日、理事会を開催した（広島南区民文化センター、午後3時～4時30分、出席者7名、委任状2名）。

同理事会では、総会議案についての審議を中心に議事が進行。役員改選については、平本将人氏が会長に推挙され、副会長には大供敬治氏（㈱ナムコ）と近藤秀夫氏（光栄住建㈲）、監事には成生一氏（㈲エランプロジェクト）がそれぞれ指名され内定した。

その他、平成7年中に入会申込みのあった4社の入会を承認した。

総会は5月13日に開催となった（広島ＹＭＣＡホール、午後4時～5時30分、出席者・理事7名、一般会員6名、委任状13名、オブザーバー6名）。

同総会での議題は左記の通り。

◎平成6年度事業報告及び決算報告並びに監査報告
◎平成7年度事業計画案及び予算案

異議なく承認された。

尚、主な事業計画案としては、①第51回国民体育大会「広島市開催競技会場に仮設する休憩所へのゲーム機器設置」協賛、②「ゲームの日」イベントとして身障者のゲーム大会などが挙げられた。

◎役員改選

理事会で承認された新役員候補者が、原案のまま承認された。

◎来賓入場と挨拶

来賓は県警生活安全部少年課・石井課長、同・吉村補導官、同生活安全企画課・阿部課長補佐、同・橋本係長。

少年課からは「ゲームセンターでの補導事例を中心に、アミューズメント施設管理者の守るべき事柄」について指導がなされ、生活安全企画課からは、特に「自主防犯・自分の店は自分で守る」という防犯意識の徹底について要望がなされた。

◎決議文の採択

近藤副会長が決議文を読み上げ、全員の拍手により採択された。

以上で総会を終了。その後「広島ＹＭＣＡラブリーホール」にて懇親会を開催し、大いに親睦が図られた。

香川県　第12回総会を開催　総会議案を決議　4月23日

香川県アミューズメント施設営業者協会（外山喜平会長）は4月23日、第12回総会を開催した（高松市「わたや旅館」、午後4時30分～5時30分、出席者・正会員9名、準会員1名、オブザーバー2名、委任状2名）。

同総会では左記の議題が審議された。

◎平成7年度活動状況報告及び収支報告

◎平成8年度収支予算案及び事業計画案報告

以上、異議なく承認された。

◎役員改選

多田三日生副会長（㈲電精商事）が退任、神原研志理事（㈱ゼムス）が新副会長に就任した。他役員は全員留任。

◎出張費について

これまで四国地区協議会より出ていた出張費（大阪5000円、東京7000円）が協議会解散後出なくなっていたため、同協会から捻出したい旨が外山会長より述べられ、日当1万円（宿泊費、その他交通費にあてる）を出すことで採決が取られ、全員一致で承認となった。

総会終了後は同所に於いて懇親会が開催された。

愛媛県

総会を開催 役員改選を行なう 5月11日

愛媛県アミューズメント施設営業者協会（菊池仁志会長）は5月11日、総会を開催した（松山市「奥道後ホテル」、午後3時～6時、出席者12名）。

同総会では平成7年度活動報告および決算報告、平成8年度事業計画案が審議された他、役員改選が行なわれた。

役員改選では、福嶺巌会長が会長職を退任して相談役となり、新会長には菊池仁志副会長（㈲菊池商事）が選出された。また菊地氏の後を受けて和田紘一理事（大生実業㈱）が副会長に選出され、合わせて承認された。尚、今後会長職は、1年毎に交代することで合意された。

長崎県

第1回理事会を開催 「ゲームの日」イベント等について協議 3月13日

長崎県アミューズメント施設営業者協会（島田武会長）は3月13日、平成8年度第1回理事会を開催（長崎市・長崎グランドホテル、午前11時～午後2時、出席9名）。

◎「ゲームの日」の行事について

「ゲームの日」行事について検討し、左記の通り、決定した。

・①当日、来られたお客さんに用意した景品をプレゼントする、②イベント実施の県警などへの陳情は会長に一任する、④イベント内容は各店舗で同じものを実施する。

◎その他

・中尾氏（セガ社）が退職となり、4月にロケを開設。新会員となって新理事兼広報委員長に選任された。また、中尾氏の後任の北村氏（セガ社）が理事に選任された。

・土井氏（㈱佐世保娯楽特機）並びに山本氏（ジョイフル山本）の両名が理事兼監事に選任された。

・FAXを使って中古機の情報交換をする件について、総会のほかに定期的に会合を開く旨を話し合った。

・理事会を少なくとも年3回開催し、情報交換に協力する。

大分県

役員会を開催 総会日程等について協議 4月11日

大分県アミューズメント施設営業者協会（石橋信昭会長）は4月11日、役員会を開催（大分市・フリッパーズ倶楽部、午後5時～、出席7名）、左記議題を審議した。

◎総会について

次回開催の総会について、報告事案、役員改選などの骨子を定めた。総会前に臨時理事会を開催し、審議する。総会開催日は5月17日を予定。

お詫びと訂正

本誌5月号「県別協会だより」内にて、宮城県協会新役員の記載に誤りがありました。左記の通り訂正するとともに、ご迷惑をお掛けした関係各位にお詫び申し上げます。

会　長／羽生　勲（㈱ハニュウ）
副会長／遠藤昭康（東洋テクトロン㈱）
〃　／矢島孝博（㈱ロスカ）
相談役／佐久間正則（日本バイオニア㈱）
理　事／判野　守（㈱エス・エヌ・ケイ）
〃　／高橋建三（㈱三陽商事）
〃　／丹野成仁（㈱セガ・エンタープライゼス）
〃　／大宮孝雄（㈱タイトー）
〃　／梶賀憲芳（㈱ナムコ）
〃　／河田和年（眞砂工業㈱）
監　事／黒澤幸彦（エムケイシステム㈱）
〃　／柴田　明（㈲エース電子）

〈敬称略〉

あの2Vロックシリーズ（F930, F935, F940, F950, F950S）が一本のキーで管理OKに！

安全性を重視

- 破壊防止用ガードリング付（FDR方式）
- 鍵板は重厚な洋白材を使用（t＝2.2）
- 安全性を重視した「3方向」（12本ピン）※最大15本ピン
- キーは方向性のないリバーシブルタイプ
- 豊富な鍵違数（理論値4200万種類）

F930

取付長さ 17.4mm

3方向にピン使用
4200万種類!!

F935

取付長さ 17.4mm
軸寸法 M10

ネジ太タイプ!!

新発売

F940

取付長さ 22mm
軸寸法 M10

人気の2Vロックに、
F940（ネジ太タイプ）新登場!!

※セガ社製品対応

ツーブイロック
2V LOCK
The Super Lock System. Produced by First Lock.

- 標準同一番号は10種。他は全て登録番号です。
- 特注により、マスターキーも制作します。（子鍵は100種）
- 自販機規格ですので、取付寸法は従来品と同じです。
- 主要パーツは全て黄銅製（クローム）

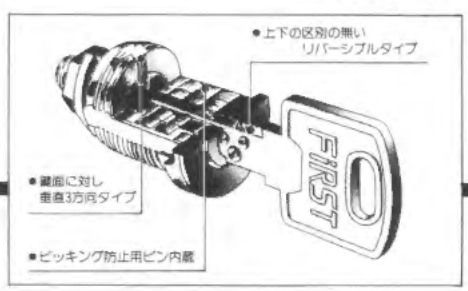
F950

取付長さ 29.7mm

F950S

取付長さ 29.7mm

F950, F950Sはセガ社製品・一般アミューズメント機械
スロットマシン管理できる。



営業品目　2Vロック・カインドロック・カインドロックⅡ・Xロック・八万ロック・スイッチロック・各種シリンダー錠製造販売及び加工品、特注品・他

鍵のことならなんなりとご相談下さい。
くわしくは、カタログをご請求下さい。

FiRST

株式会社 ファースト・ロック

本社営業部 〒304 茨城県下妻市大字江上山1645-10 TEL 0296(43)7591㈹ FAX 0296(43)7598
東京営業所 〒182 東京都調布市染地3-1-61 TEL 0424(87)5221㈹ FAX 0424(87)0776

コンシューマ情報

HOME GAME HOT LINE

情報が飽和状態になったとき、
さらにもっと情報を得ようとするか、
もういいよと拒絶するかの二極分化していく。
時代の流れに遅れずについていくためには、
さらに情報を得ることが不可欠だが、そのとき
にただ情報を得るだけという姿勢では犯罪者
と同じで、そうした形で情報とかかわるなら、
むしろ拒絶したほうがいい。

ごま書房刊「世の中こう変わる」多湖輝＆多湖輝研究所著

お父さんの為のゲームプレイヤー講座

今月から暫く、アミューズメントのロケーションオーナー向けに文章を書く事としたい。

さて、ファミコンが大ヒットしてからというもの、家庭用と業務用の間には大きな溝ができた。

そもそも、ゲームセンターというものはスペースインベーダーのビッグバン的な大ヒットによって瞬く間に全国に散らばり、業界としてのコンセンサスなどがないままに世間に認知された格好になっているものである。家庭用は子供の玩具として発達してきた。

したがって、立場によってゲームに関する考えも様々であるのが道理だ。業務用では、デッドスペースを埋める集金機械と思う人もいれば、新しい遊戯施設として扱う人もいた訳である。つまり大人にとっては新しい金稼ぎのネタであり、効率の良い機械としての面が大きかった。

しかし、コンピュータゲームというものは、それまでの遊戯機械と異なり、プレイヤーという消費者を創り上げた。従来であれば顧客はリピーターと呼ぶべきものだが、家庭用も含め「プレイヤー」だったのである。

そして、段々と数を増やし、複雑なシステムになってくるゲームに対し、プレイヤーの内面では、文化に接するという傾向が一段と強まったきた。

しかし、風俗営業法施行後の明るく楽しいアミューズメントスペース提供というゲームセンターの出現と、その成功で大部分の業界人は、この時に致命的な勘違いをしてしまう。クレーンゲーム機のブームによって、プレイヤーではなく、リピーターを求めてしまったのだ。当時の景気の右肩上がりと相まってお洒落な遊び場というセッティングがされた中「ずっとゲームはしない」層の客を莫大な投資をして獲得していった。その結果としてプレイヤーを逃したロケーションはブーム去りし後に苦汁を飲む事となる。

このプレイヤーという消費者にとってゲームというのは新しい遊びであり、長い時間を接するメディアであり、文化である。そして自分の中で何かを有する為の媒体である。

現在の対戦格闘ブームのロケーションは、完全にプレイヤーに仕切られた形になっていて、ただ単に遊びが置いてある場所に過ぎないと私は見る。もっとロケーションとしてのサービスを提供する必要があるだろう。

プレイヤーにとって業務用と家庭用の違いはサービスとしての形の違いがあるに過ぎない。今、ゲームセンターはプレイヤーにとって心地よいサービスを受けられる場所だろうか。「ゲーメスト」を呼んで読者の声を聞いても、実際にロケーションを見て回ってもまだまだという感じだ。

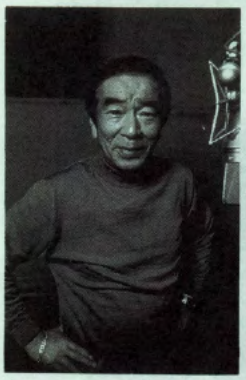
まず、ゲームというサービス内容に対して真摯になり、業務用、家庭用を問わず、プレイヤーが持っているゲームに対する環境を考慮したサービスが必要だろう。大半のロケーションでは新商品のインフォメーションも雑誌任せ、遊び方の紹介もされていない事の方が多い。今のロケーションは客が勝手に来て、自分で遊び方を勉強して、工夫して遊んでいるような状況だ。

これではサービス業としては失格だし、何より新規のユーザーが往生してしまうだろう。ゲームのガイドのような人は必要だと思っている。今、ゲームセンターに来ている人間はほぼ家庭用ゲーム機も持って遊んでいる。客の為のサービスとして家庭用ゲーム機とそのソフトを活用する事も薦めたい。

難しく考える必要はない。コンピュータゲームという文化が総合的に楽しめる場所として、情報発信基地としてプレイヤーに提示できればベストだ。

※床下一言※　ゲームメーカーからの小冊子等を販売できるように配れば、ロケとしても多少の収益になるのではないだろうか。とか思うのですけれどもね。

「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」豪華キャストでアフレコを実施



左）小林清志氏。ルパンⅢ世の次元大介役で有名。

右）千葉麗子&KEN。さて、誰でしょう。

㈱エス・エヌ・ケイ（本社・大阪、高堂良彦社長）では、NEO・GEO CD用ソフトとして7月に発売が予定されている話題のRPG「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」のアフレコを4月25・29日、東京・アオイスタジオ。5月5・6日、大阪・ステップの両スタジオで実施した。

この作品は、同社の人気格闘ゲームである「サムライスピリッツ」シリーズの世界観をそのままに、RPGとして移植するという事で発表当時から注目されていたものだ。

今、あちこちで人気の架空歴史物。バーチャル時代劇の魅力溢れる世界観もさることながら、今回キャラクターに話題性抜群の豪華なキャスティングがされた。

原作ゲームのイメージを重視し、キャストの大半は継承しているものの、ストーリーを盛り上げる脇役に実力派声優やタレントを起用。柳生十兵衛役に小林清志を迎えたほか、チャムチャム役には芸能界引退後、マルチメディア業界に進出し、ゲームデザイナーとして活躍中の千葉麗子、リムルル役には、CMやドラマで活躍中で、声優には初挑戦となる松本恵が扮する。

また、同社ではまだ未定となっているキャストについても、アッと驚く意外なキャスティングを用意しているとのことだ。

細かなゲーム内容については現在、明かされていないが、原作の人気を考えれば、この新作RPGに対するファンの期待も大きいといえるだろう。

尚、この「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」だが、幕張メッセで一足先にプレイする事が可能である。

6月6～9日に開催される96東京おもちゃショーに㈱エス・エヌ・ケイもブースを出展するからだ。場所は第8ホールの手前、8―7となっている。

18禁イベント開催

前代未聞。空前絶後。天地狂乱。厚顔無恥。いやいや、にやけてますねぇ。

セガからは公式に18禁ソフトの撤廃が伝えられたのでこういうイベントもこれが最初で最後でしょうね。

㈱日本システム（本社・東京、村上栄司社長）は去る5月11日、東京・西麻布のディスコ「イエロー」に於いて、同社初のセガサターン用ゲームソフト「麻雀天使エンジェルリップス」の発売記念18歳未満立ち入り禁止シークレットイベント「エンジェルリップス天使にタッチ」（協賛・ベルノリカールジャパン）を開催した。

同ソフトは「麗15歳」、「深雪18歳」、「香奈23歳」の3人から対戦相手を選択できる脱衣麻雀。

3月29日の発売日から数日で完売に至る等、人気も高いようで、加えて初回出荷分に同封された、このイベントへの応募券が反響を呼んだ。イベントの概要以外、会場や時間は公表しないという前代未聞の試みで、約6000名からの応募があり、抽選で300名が招待された（来場は180名）。

イベント司会はタレント・イジリー岡田。内容は招待客の中から挑戦者を選び一局勝負で同ゲームをプレイ。勝てば画面に合わせて、キャラクターに扮した人気AV女優高見ゆめかと土方ひかるが1枚ずつコスチュームを脱いでいくというお色気たっぷりのもの。

最終的に彼女らを下着一枚にした挑戦者が「エンジェルリップスマスター」として認定されると、会場は最高潮の盛り上がりをみせた。

業界初の派手なパフォーマンスを行なったこのイベントは、開催時に掲げれていた「脱衣麻雀ならエンジェルリップス」のイメージをさらにアピールしたものとなったことだろう。

※床下記事※　96東京おもちゃショーは6月6・7日が業者商談日。8・9日が一般公開日となっています。

SS初のパチスロ

パチスロメーカーとしても知られるサミー工業㈱（本社・東京、里見治社長）は、セガサターン用の実戦攻略ソフト「パチスロ実戦法！3」を5月24日から発売する。

同ソフトは、SFCソフトとして35万本（推定）売り上げた「実戦パチスロ必勝法！」の最新作。同社制作の実機「アラジンマスター」を始め、「ダイバーズXX」「フリッパー3」など、人気機種ばかり5機種を搭載している。

従来の攻略ソフトと大きく違う点は、プレイヤーがホールとの相性や営業形態などの解析を可能にした点で、店長、立地条件、交換率、新台入替え時期などが異なる5店舗から、自分が最も的したホールを見つけ出せるのが特徴。

ポリゴンで視覚的にもグレードアップし、パチスロ機の表示はもちろん、リール部分だけを見るなど、あらゆる角度からの観察が可能となった。

尚、発売を記念し、ソフト付属のアンケート葉書での応募で総額150万円のキャンペーンも同時に開始する。商品、A賞は千円のパッキーカードを千円～一万円分。B賞は非売品ソフト、SS用「実践パチスロ必勝法！アイアンフック」50名様となっている。

ピンクの風が吹き抜けた後に……

皆さんはもうご存じかと思いますが、サターンのレイティングから18禁がなくなりました。倫理委員会の通達により、今年10月1日以降の販売は差し止められたのです。

個人的に周りの人間には「あれはヤバくなると思うぞ」と言っていたのですが、まぁ哀しい当たり方だったので喜んでいる訳ではありません。それよりも志の低い会社が沢山あったという事の方が問題でしょう。

いざ、X指定がありだとなると脱衣麻雀のオンパレード。もうとにかく、お姉ちゃんの裸が出てればOKという姿勢がありありで安い企画が横行してしまったようです。

セガとしてはゲーム倫理審査機構の規定を設けてしまった以上、その条項をクリアするソフトに関しては手出しが出来なくなった為だろうというのはおおよそ推察できる事だ。

法律に触れなければ何をしてもいいじゃん的、小市民発想が普段クリエイターと呼ばれる人達にあったとは嘆かわしいばかりである。

私も男ですからエッチなのは嫌いじゃないですが、別にサターンでする必要性はないとも思います。そんなに作りたければPC98でやればいいだけでしょう。違いますかね。

更に問題だったのは関連図書においてX指定のソフト紹介という事でそれらが露出したという事でしょう。傍で見ていても「いいのか?」という程の裸、裸、裸の嵐。別に成人図書であれば構いませんが、未成年でも買える本にあんなのを載せるというのは職業倫理の問題があると思うのですが……。

実際、今回の規定廃止については賛否両論あるようですが、賛成はともかく、消費者から非難があるというのは意外でした。常識が壊れているにも程があると思います。

むやみに性の情報を隠蔽するのは問題があるとは思いますが、個個人が互いに好き嫌いを言う以上の、商売としての性情報は取り扱いに注意が必要ではないでしょうか。

結局、一番クオリティを出したソフトが老舗であるエルフからだったというのは皮肉なものです。

今後は18歳以上推奨という枠についての充分な議論と作品としての差別化が問題になるでしょう。大人向けの作品を創るという面で、製作者は大人になれるでしょうか。

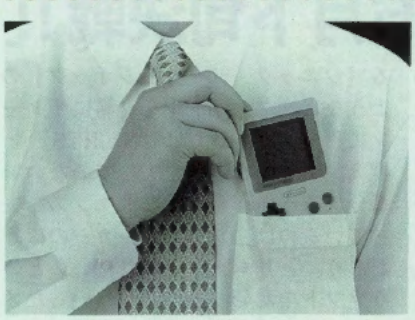
GBポケット発売

6月に64ビット機を発売するかと思えば、任天堂はなんと7月21日にはゲームボーイをリニューアルして、より携帯性を高めた「ゲームボーイポケット」を発売するという事だ。

新しいゲームボーイは液晶の画面サイズは同一のまま、小さく薄くなり、その名の通りポケットに収まるものとなった。液晶自体は新しくSTN型を採用、視野角はかなり拡がった。

使用者から見た大きな変更点はバッテリーが単4型2本使用になり、連続使用時間がアルカリで8～10時間とかなり減った事。外部拡張コネクタの形状が変わったので従来の通信ケーブルを使用するにはアダプターが必要となる事が上げられる。

メーカー希望小売価格6800円。月産で50万台を出荷する予定。



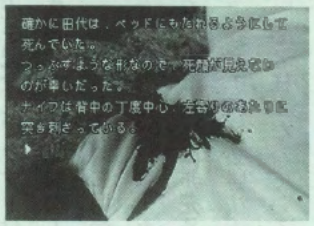
外形寸法は78×128×25mm。本体重量は約150g(乾電池含む)。消費電力0.7W。
色はグレー、レッド、イエロー、グリーン、ブラックの5色が用意されている。

※床下記事追加※　ファミ通の巻頭、TOP30等では、そのソフトがX指定であるという表記が抜けている。これだけは付記しておいた方が良いのでは？

SS：犯行写真

イマジニア／6月14日発売／6.800円（税別）／AVG

昨年末「ざくろの味」と「月面のアヌビス」という“サウンドノベル”いわゆるテキストアドベンチャーを2本同時リリースし、すっかりテキストアドベンチャーづいた感のイマジニア。その同社が今度は、実写をふんだんに使った異色のテキストアドベンチャーを発売する。どこが異色かというと、なんとこれが18歳以上推奨。しかも撮影モードなるゲームがついたアドベンチャーゲームなのである。ちなみに、物語そのものは、主人公であるカメラマンが、乙女組というアイドルグループの写真集撮影のために伊豆の湖畔にやってきたというところからスタート。そこで、殺人事件が発生し、主人公らが巻き込まれるというものなんだけど…。つまり、前出の撮影モードというのは、主人公が乙女組を撮るときに登場。水着やら様々な衣装の彼女たちを自由に撮影できるというわけだ。しかも、その撮影データをメモリーに記録してアルバム作りも可。3DOの隠れたヒット作に『バーチャルカメラマン』というのがあるけど、それにアドベンチャーゲームの要素がプラスされたという感じと思えばいい。『かまいたちの夜』ですっかり定着したテキストアドベンチャーというジャンル。その創作ツールである『サウンドノベルツクール』も登場し、これからは付加価値を持ったテキストアドベンチャーゲームが続々と登場しそうだ。

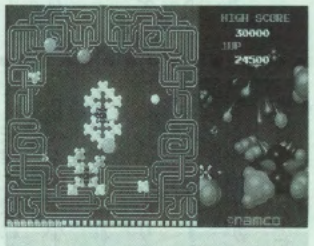


©1995 Imagineer Co.,Ltd.

PS：ナムコミュージアムVol.3

ナムコ／6月11日発売／5.800円（税別）／バラエティ

ナムコ往年の名作を集めた人気のこのシリーズも、すでに第三作目。にもかかわらず、収録作にはヒット作やカルトゲームがわんさか。改めてナムコの底力を感じるものとなった。ちなみに、収録されているのは全部で6作品。シューティングゲームの名作『ギャラクシアン』（79年10月）をはじめ、あの『パックマン』の続編として81年にアメリカのみで発売された『ミズ・パックマン』、根強い人気の『ディグダグ』（82年3月）、前作と較べ4つのコースからコースを選択できるようになった『ポールポジションII』（83年10月）、分子模型を完成させる異色のカルトパズルゲーム『フォゾン』（83年11月）、現在でも基板が高価なアクションRPG『ドルアーガの塔』（84年6月）。どれも同シリーズへの収録が期待されたものばかりが揃ったという感じである。しかも、インストカードなどが展示してあるゲーム内のミュージアムも完全リニューアル。レアな書籍が収められた図書館や映画館を新たに設立して、より資料的価値も高まった。また、ここまでシリーズが充実してくると気になるのが、続編である。個人的には『メトロクロス』や『バックマニア』なども早く収録していただきたいが、いつになることやら。とにかくナムコのラインナップには、まだ数多くの名作が隠れているのである、これが。



©NAMCO LTD. ※画面は開発中のものです。

PS：ハイパーオリンピック・イン・アトランタ

コナミ／6月28日発売／5.800円（税別）／スポーツ

オリンピック・イヤーといえば、やはりこれしかないだろう。毎度おなじみの『ハイパーオリンピック』である。最初にアーケード版が発売されたのが、83年10月。考えてみれば、このシリーズもまた息の長いタイトルである。それだけにアーケード、コンシューマそれぞれで様々なバージョンが発売中。でも、このシリーズも『ハイパーオリンピック イン アトランタ』で初の大進化を遂げたといえる。それは画面写真を見てもらえれば分かると思うけど、シリーズ初の3Dグラフィック。臨場感がより増して白熱のスポーツゲームとなった。ちなみに、収録されている種目は全部で11種。おなじみの100m走をはじめ、走り幅跳び、砲丸投げ、110mハードル、走り高飛び、ハンマー投げ、競泳100m自由形、三段跳び、ヤリ投げ、棒高跳び、円盤投げ。CD-ROMの割には競技数が少ない気もするが、そこはそこ。3D表現によって再現されたリアリティあふれる画面は抜群。スーパーファミコンでは発売されなかったシリーズだけに、また新たなファン層を開拓しそうだ。というか、いまのコンシューマ界を支えている若年層ユーザーは『ハイパーオリンピック』さえ知らないだろうから、スポーツゲームの再来もありえる。ある意味では、対戦もののハシリなわけだし、ひょっとするとひょっとするかもしれない。

©1996 KONAMI All Rights Reserved. ※画面写真は開発中のものです。

果たして任天堂の天下は？ 注目の6月下旬決戦!!

すでに述べたように、ついに任天堂の64ビットマシン「NINTENDO64」が発売される。その成功の是非については様々な議論が飛びかってるけど、なんだかんだいっても、やはり任天堂の牙城は崩れないだろう。というか、崩れた瞬間に日本のコンシューマ状況は混乱してしまう。

なにしろ好調なサターンには、コンシューマオリジナルのヒット作がまだないわけだし、プレイステーションは、ワープ社長・飯野賢治の「プレイステーションは規制が多く、自由なソフト開発が出来ない」という発言通り、ソフトメーカーからの不満が表面化してきている。とはいえ、ソニーコンピュータ・エンタテインメントのソフトメーカーへのフォローは万全で、中堅開発メーカーの人気はダントツで一番。まったく新しい開発&流通システムを意欲的に進めているソニーコンピュータ・エンタテインメントだけに、そういった面だけは少し心配だ。

そして、もちろんセガも意欲的である。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のようなビックタイトルを安易にサターンに移植せず、新たに『NiGHTS』を投入。実験的な姿勢を失っていない。多分、そういう意欲的なスタンスを失っているのは、ソフトメーカーのほうだろう。とりあえず売れればいいというソフトを乱発。逆に、そういったメーカーを一番多く抱えているのがプレイステーションなのだから、多少の規制があるのも仕方がないのだろう…。

Written by 田村修二

ニューソフトアトランダムウォッチング

麓部氏&堀井氏イン「○イ○トーリー」。失礼しました…

今年の高額納税者発表で、『ダビスタ』でおなじみのゲームデザイナー・亀部博之と『ドラクエ』の堀井雄二が話題になった。

不況下でも景気のよさそうだったゲーム業界。しかも高額納税者ライクインとなれば、世間の評価もまた大きく変わったことだろう。ゲームはやっぱり儲かる、と。それで多くの才能が業界に集まるとなれば万々歳なのだが…。

実際に儲かっているのは、ごくわずか。この現実とのギャップはいつになったら、なくなるのだろうか。

文責・田村修二

64:NINTENDO64

任天堂／6月23日発売／25,000円（税別）／ハード

ついにというか、やっとというか、いよいよ任天堂のニューマシン「NINTENDO64」が発売される。これで、やっと俗にいわれた"次世代ゲーム機戦争"にピリオドが打たれる。というのが、マーケットの感想だろう。実際、本体の予約状況は好調のようだし、まずまずの出だし。コンシューマ業界はまた新たな時代を迎えることになるのだろう。ちなみに、そのスペックについて詳しくは述べないけど、「Z－バッファ（松下の64ビット機M2も搭載）」や「バーチャファイター3」のデュラルで使われてる「環境マッピング」など高度なCG処理機能が盛りだくさん。まさに究極のゲームマシンである。しかも64ビットマシン。というと、32ビットの2倍のスピードだと思うだろうけど、理論的には数十倍は速いはず。あとは、各ソフトメーカーがこの性能をどこまで使い切ることが出来るか、ということなんだろう。しかし、現実問題として「NINTENDO64」の開発が出来るほどの国内メーカーはごくわずか。で、そんなメーカーの多くがプレイステーションに流れているのだが…。また、これは余談だけど、「NINTENDO64」というのは「ニンテンドー64」ではなく「ニンテンドウ64」と読むのが正しい。これを、パソコンの基本ソフト「ウインドウズ95」と語感を合わせたのではないかと思うのは、自分だけだろうか。

©1996 Nintendo

64:スーパーマリオ64

任天堂／6月23日発売／9,800円（税別）／アクション

任天堂といえば、なんといってもマリオだ。それゆえに、ニンテンドウ64の第一弾も、マリオである。新たなハードで、世界一のアクションゲームであるマリオはいかに進化したのか。結論からいえば、スゴイのひと言。疑似3Dではなく、本当の3D空間をマリオが冒険する様は、まさに映画のようだ。しかも、それをプレイヤーが操作するわけだから、もうインタラクティブ・ムービーと呼んでもいいかもしれない。例えば、先日の記者発表で見たときには「この魅力を文章だけで説明するのはもう不可能だ」という声もあったほど。つまり、それほど衝撃的だったのである。いうまでもなくコンピュータゲームは目で見て楽しむだけのメディアではない。ある意味でスポーツ感覚も含んでいる。もしかしたら、それらの感覚が初めて融合したゲーム、それが『スーパーマリオ64』ではないか。これこそがコンピュータゲームではないか。そう直感的に考えてしまった。少なくとも、このニンテンドウ64で「ゲームの原点」を追求しようとしている任天堂の答えがここにある。しかも宮本茂氏によると、この『スーパーマリオ64』はニンテンドウ64の性能を半分程度しか使っていないとのこと。もちろんゲームの面白さはハードの性能に左右されるものではないが、このマリオで半分かと思うと、その将来に期待せずにはいられない。

©1996 Nintendo. ※画面は開発中のものです。

64:パイロットウイングス64

任天堂／6月23日発売／9,800円（税別）／F・SLG

90年11月というスーパーファミコン創世期に発売されたフライトシュミレーターの秀作。それがニンテンドウ64版として再登場する。そして、もちろん第一弾ソフトのひとつであり、前作と同様に、ハードの性能を見せつけるという実験的要素も強いようだ。実際、フライトシュミレーターで有名なアメリカのパラダイム社との共同開発であり、そのデキはスーパーファミコン版と較べれば一目瞭然。グラフィックだけでなく演出的な面でも大きな進化を遂げたといえる。例えば、登場するパイロットに個性（全部で6人が登場）が与えられたり、遊び心いっぱいのエキストラゲームの数々。幅広い層に支持されると思われるゲームに仕上がっている。ちなみに、今回プレイヤーが使用できるのは、ハングライダーをはじめ、ロケットベルト、ジャイロコプターの3種類で、全36コース以上。また、エキストラゲームだけでも、4種類のゲームがあり、ジャイロコプターではミサイルによる射撃も可能。つまり、よりエンターテイメント性もアップしているというわけである。特にミサイル射撃の迫力は、過去のコンシューマ作品の中では最高のスピード感と迫力を感じることが出来るだろう。それはプレイステーションなどの32ビットのフライトシュミレーターと較べても同様で、64ビットのパワーを思い知らされるばかりである。

©1996 Nintendo/Paradigm Simulation,inc. All rights reserved. ※画面は開発中のものです。

ニンテンドウ64の波かぶり

寒くて長い春が終わっていきなり土用波が来たような。というのが現在のゲーム市況だろうか。

なんだかんだと言いながら任天堂の次世代ハードであるニンテンドウ64の予約状況は好調である。都市部の量販店は第一次出荷分の予約は完了。5月20日現在で6月末の二次出荷分の予約が開始されている。都市近郊や主要道路脇の玩具店、ファミコンショップでも勿論の事、今回はコンビニエンスストアでも予約受付がされており、販売拠点が増えた事で初期の混雑は緩和されそうだ。

このまま火がつくと、今回もスーパーファミコンの時のように半年くらい品薄が続くかも知れない。

さて、任天堂の出荷計画は毎月50万台。この数字は国内、海外を含むとの事だが、販売が好調なら増産をかけるのは当然だろう。年度末には総出荷台数が500万台を突破する計算だから凄いを通り越している。

もっと気になるのはソフトのスケジュールである。当初、初年度は自社製品だけで、と言っていたのに発表されているのは同時販売の2タイトルだけで、後はサードパーティーのものとなっている。週刊ファミ通調べによると以下の通り。

6月23日発売／スーパーマリオ64・パイロットウイングス64（任天堂）。最強羽生将棋（セタ）

9月発売予定／クオンパ（ティーアンドイーソフト）

96年発売予定／熱闘プロ野球スタジアムキング仮題・ダイナマイトサッカー仮題（イマジニア）

97年発売予定／マルチレーシング仮題（イマジニア）

発売日未定／金田一少年の事件簿（ハドソン）・ブレードアンドバレル（ケムコ）

他の発表は随時、状況を見ながらという事なのか。これは気になり過ぎ。専門誌で名前が上がっているタイトルは以下の通り。

スーパーマリオカートR、スターフォックス64、カービィボウル64、バギーブギー、ブラストドーザー、スターウォーズ、ゴールデンアイ007、ボディハーベスト、クリエイター、ウェーブレース64、ゼルダの伝説64、グレッキー64、テュロック、ロボテック、スーパーマリオRPG2、MOTHER3等などである。アメリカのE3では日本未公開のブラストコープス、ウェインクレッキーズ3Dホッケー、キラーインスティンクト2が出展されたそうだ。

これだけタイトルがあれば充分と言えるのではないだろうか。任天堂が他社と組んで制作しているタイトルなら、任天堂側にどんどんと制作のノウハウが蓄積され、来年は制作、プロデュースの面で更に有利になるだろう。

発表前から制作の敷居が高いマシンであると言われていたニンテンドウ64だが、それは単純に64ビット機だから、というのではなく、内部の仕様がそのようになっていたのだった。他誌の受け売りで申し訳ないのだが、内部のハードとソフトを繋ぐシステムソフトをオープンの仕様にして制作者がソフトに合わせて自由にチューンできる。更にCPUに隣接する画像処理専用ICであるRCPも内部プログラムであるマイクロコードを書き換えられる仕様になっているのだ。

これは素人目に見ても驚きである。正にクリエイターの為の究極のゲームマシンと言える。残る問題はやはり、ソフトの流通に関してという事になるだろう。

さて、最後に言いたいのは他の情報メディアに対してなんですよね。

任天堂に全く問題がない等とは私自身も思いませんが、気になる事があります。本体の発売が伸びたから、そんな企業はダメだというような意見が任天堂に対して有る訳ですが、エンターテイメントメディアというものは、そんなに簡単に割り切れるものではないのです。そして、パソコンのハード、ソフトの様に販売しておいてからバージョンアップを重ねていくという事は家庭用では許されていません。

消費者に対してより良い物を提供しようとする姿勢は褒められこそすれ、公的メディアで貶されなければならない理由はない筈です。計画をスケジュール通りにこなす事が正義だと思っているメディアの人達は消費者が不良品を買う事になるのを感じていない。

あとソフトがCD-ROMじゃないから、価格が高いから、ダメだという意見もありますが、それは任天堂という会社の自由でしょう。嫌なら買わなければいいだけです。それが自由競争というものでしょう。

消費者主体。参入の自由。消費者への情報公開。この3点が揃って始めて自由競争と言えるのです。最初からメディアが自由を束縛してはいけません。

公取委立ち入り検査

5月9日。ソニー・コンピュータエンタテインメントに対して、公正取引委員会の一斉検査が行なわれた。

同社が取引業者に対して同社製家庭用ゲーム機「プレイステーション」本体、及びソフトを値引き販売しないように指示、いわゆるヤミ再販を行なっていた疑いがあった為。

販売当初より、価格維持の為に裏で動いていた節はあった訳で、レコード業界と同じように流通を整備したいというSCE側の努力は、ついに報われなかった。

店頭観察の結果から推察するに、当初は利幅もあって在庫が少なかったので何とかなったが、返品もきかず、売れ残ったソフトからの圧迫が限界を越えようとしている所だったと思う。

販売店舗では一斉に古いソフトの値段を下げてのセールが見られた。初期のソフトでは980円の値段をつけている物もあり、本体価格を下げたこの時期にあって、皮肉にも新規ユーザーの開拓の一助になってもいるようだ。

個人的にも定価販売というもの自体がマズかったとは思っていない。出来れば来月にエンターテイメントの料金問題として考えてみたい。

残酷なNCのテーゼ

アメリカはサンフランシスコで5月20日、ネットワーク端末（NC）の規格統一の合意が発表された。

実現が可能かどうかという部分から疑問視する向きもあった500ドルパソコン、ネットワークコンピュータがいよいよ動き出した。コンピュータ界の巨人、マイクロソフト&インテルのウィンテル帝国に対して組まれたオラクル連合はIBM、サン・マイクロシステムズ、アップル・コンピュータ、ネットスケープ・コミュニケーションズの5社である。

日本からも多数が参加。名前を挙げると赤井電機、伊藤忠テクノサイエンス、NEC、NTT、NTTデータ通信、大塚商会、CSK、ジャストシステム、新日鉄情報通信システム、ソフトバンク、東芝、東洋情報システム、日立製作所、富士通、船井電機、日本総合研究所、日本テレコム、ノキアグループ、野村総合研究所、三菱電機、ユニデン等々、書ききれないくらいである。それぞれが端末対応機、内部関連技術、システム・インテグレーターとして様々な支援を表明している。

しかし、商品化に際して、最後のハードルを越えられるかどうかは謎だ。

今月のプレゼント

①M・G・M トレーナー

③心斎橋ギーゴ オープン記念テレカ

⑤魔法騎士（マジックナイト）レイアースSD人形セット

⑥ニンテンドウ64 ロゴ入り紙バック

②M・G・M キーホルダー&時計

④るろうに剣心 クレーン人形

だんだんと内容が寂しくなってきたりしますが、こりずにいってみましょう。今月もサービス、サービスぅ！

①M・G・M社の15周年記念として作られたトレーナー。季節外れだが気にするな。

②同じくM・G・M社の15周年記念のグッズ。キーホルダーと時計。これであなたも業界人。

③大阪・心斎橋ギーゴのオープン記念テレカ。吉本若手芸人が絵柄になってます。

④るろうに剣心クレーン人形2体。相楽左之助と緋村剣心（抜刀斎モード）のセット。

⑤魔法騎士（マジックナイト）レイアースのSD人形セット。光、海、風、モコナ、エメロード姫のフルセットだ。

⑥ニンテンドウ64発売記念。去年の初心会で使用されたロゴ入り紙バック。いらないッスか。きれいだよ。

宛先はこちら〒530大阪市北区東天満2—10—19マークベストビル4F㈱コインジャーナル編集部・コンプレ係まで。希望プレゼントナンバーを忘れずに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、葉書にてお申し込み下さいませ。締切は6月15日です。

※床下記事※　インターネット対応サターンをE3で発表するとしていたセガ。いよいよ6月3日にセガサターンネットワークスの記者発表が行なわれる。

ロケーション経営者の為の通信講座

家庭における通信ゲームについての考察

タイトルは違うが先月の続きのような内容の文章である事を先にお断りしておきます。

今、話題のインターネットですが、現在でもそんなに長い時間活用されているものではありません。アメリカでのアンケート結果によると、インターネットユーザーの一週間平均使用時間は7時間半程度。一日1時間って所ですね。世帯数は不明ですが、普及率が20%と言われる中でインターネットに接続されているパソコンは1千万台前後らしいです。

大ざっぱな計算をしてみましょうか。アメリカの人口を2億6千万人とします。1世帯の平均人数を3人位とすると大体8700万世帯です。その20%は1740万世帯。とするとインターネット加入は全体の3分の2程度となります。日本に当てはめると300万世帯位の割合です。いい加減なようですが、他の資料と照らすと大体合っているようです。

さて、これを多いと感じるか、少ないと感じるか。Xバンドは更に少ないユーザーで構成されています。

逆に業務用のプレイヤーを勘定してみましょう。今年のレジャー白書によるアミューズメント業界の市場規模は約6000億円です。AOUアンケートを元にして、大ざっぱな計算をしてみるとどうなるでしょうか。

月に5回、500円を1回に使うというのが平均とすると、月に2500円。したがって年に3万円使うのが1人です。ですから、6000億円割る事の3万円でプレイヤーのべ総数は約2千万人という計算になります。レジャー白書の報告では参加人口は約2400万人という事ですから、これもほぼ合ってますね。

5万人を目指すというXバンドのユーザーなど大した数じゃありません。サービスの内容が根本的に違うのですからこんなものでしょう。

通信タイプのゲームが熱狂的なブームになるという事はないと思うのですが、状況はユーザーをそこへ押し流しつつあるとは予測の範囲内に入ってきているようです。

まず、不況の長期化によって余暇活動自体が冷え込んできている。余暇時間は減ってきているし、余暇支出も減ってきている。いずれもレジャー白書96からのデータで出ていることだ。これはつまり、端的に言って在宅の時間が長いということである。

そして、余暇活動の参加希望においてパソコン通信への関心が高まってきているという結果が出ている。見事なまでに傾向が一致して、条件が揃えば更に伸びそうである。

パソコンの需要は伸びつつあり、したがって通信を行なう人も徐々に増えてきているのは間違いないだろう。

更にパソコン通信の需要が伸びる為には日本で情報公開がどこまでいけるのかという部分と、著作権法などの法整備がネックだと思われる。しかし、将来に亘って堅調に上昇推移するだろうというのは素人でも判ることだ。

そうなるとゲームについてはリアルタイムの通信対戦と、メーカー等のダウンロードサービス、シェアウェアソフトが同一線上に並ぶような事になるだろう。現在のゲーム機戦争の終末は案外と近いかも知れないのだ。

でも、現在の所は任天堂のみが通信を「事業」として行なっているだけだ。カタパルト社のXバンドは通信接続サービスだろうと思う。セガのCATVネットはゲーム・オン・デマンドであろう。

ネットワークの使い方というものは大きく分けて3種類ある。

①既に出来上がっている情報にリンクして活用する方法。これには映画やゲームのようなパッケージングソフトのダウンロード、図書館や美術館の作品閲覧も含まれる。

②ネットワーク全体を生きたデータベースとして利用する方法。自分の知りたい事を掲示して連絡を待つやり方と、該当するフォーラムに参加して探す方法の2種類がある。

③自分の情報発信の為に使う方法。自分の才能をアピールしたり、趣味を晒け出したりする。不用品の売買、交換の告知もOKだ。丁度ガレージセールや個展をするようなものである。

とあるテレビ番組で見たのだが、なんでも海外通信販売というのが流行りのようで、本屋では案内書が多種、見受けられる。なんと海外で行なわれているアンティークのオークションに参加する事も可能なのだ。こちらは仲介サービスの会社が間で働いているのだが、凄いものだと思った。

電子ネットワークが整備されれば、確かに便利は増えるかも知れない。が、そうなればネットワークでは伝えられないもの、伝わらないものの重要性が出てくる。もしネットワークの通信対戦が盛んになれば、仮想ゲームセンターを開いて有名ゲーマーをそこに揃えるようにすればいい。

INTRODUCING a new magazine in the Coin Op. Journal family.

The amusement industries of Asia are heading for the 21st century – get in on it now!! Packed with information from Japan, from China, and from the world, Asia's Chinese readers can rely on Coin Op. Journal International Chinese Edition.

月刊コイン ジャーナル 国際中文版
International Chinese Edition
The Coin Op Journal

For more information and contact

Coin Journal Co., Ltd. Tel:+81-6-354-9891
Fax:+81-6-354-9898

WORLD JOURNAL
Event Calendar

1996

June

6-8
AIFAD EXPO DIVERSIONES 1996
Guadalajala Convention Centre
Guadalajala, Mexico
Contact: Emilio Shahin
TEL: +52-3-614-3015
FAX: +52-3-647-8839

11-13
TiLE '96
Maastricht Exhibition & Congress Centre
Maastricht, HOLLAND
Contact: Lark Harrison,
Andrich International Limited(UK)
TEL: +44-1985-846181
FAX: +44-1985-846163

16-18
AUSTRALIAN HOTELS ASSOCIATION CONVENTION AND TRADE SHOW
Adelaide Convention Centre
Adelaide, AUSTRALIA
Contact: Australian Hotels Association
TEL: +61-6-273-4007
FAX: +61-6-273-4011

16-19
EUROPEAN CASINO EXECUTIVE CONFERENCE
The Vienna Hilton
Vienna, AUSTRIA
Contact: Gaming and Wagering Business
TEL: +1-212-594-4120
FAX: +1-212-714-0514

June 29- July 1
GTI EXPO '96
Taipei World Trade Center
Taipei, TAIWAN
Contact: Haw Tian Co., Ltd.
TEL: +886-2-760-7407
FAX: +886-2-762-3873

August

14-16
FEC ASIA'96* THEME PARKS & ATTRACTIONS'96
Singapore International Convention & Exhibition Centre
SINGAPORE
Contact: AIC Exhibitions
TEL: +65-222-8550
FAX: +65-224-6328

7-8
EXIME
World Trade Center
MEXICO
Contact: William T. Glasgow, Inc. (USA)
TEL: +1-708-333-9292
FAX: +1-708-333-4086

September

12-14
JAMMA SHOW
Makuhari MesseConventionCenter
Chiba, JAPAN
Contact: JAMMA
TEL: +81-3--3438-2363
FAX: +81-3-3438-2721

24-26
INTERNATIONAL LEISURE INDUSTRY WEEK (LIW'96)
National Exhibition Centre
Birminham, UK
Contact: Independent Exhibitions
TEL: +44-1932-564455
FAX: +44-1932-560009

26-28
AMOA
Dallas Convention Center
Dallas, TX, USA
Contact: AMOA
TEL: +1-312-245-1021
FAX: +1-312-245-1085

October

9-12
1996 FUN EXPO
Sands Expo Center
Las vegas,U.S.A.
Contact: Balley Beeken
TEL: +1-914-993-9200
FAX: +1-914-993-9210

10-11
FER-Interazar'96
Federia Espanola Del Recreavito
Barcelona, Spain
Contact: Daniel Sarto
TEL: +34-3-416-1466
FAX: +34-3-415-0095

November

28-30
JAMMA Hong Kong Exhibition
Hong Kong Convention Centre
Wanchei, HONG KONG
Contact: JAMMA(JAPAN)
TEL: +81-3-3438-2363
FAX: +81-3-3438-2721

Game machine with Internet capability Integrated model slated for announcement in May

Sega Enterprises (President: Hayao Nakayama) has announced the company's decision to integrate an Internet connection function into a 32-bit home video game machine in its new development, Internet Saturn. The game machine incorporates a modem, communications software and a hard disk, and Sega plans to announce it in the United States in May. Prior to the sales of this machine, the company plans to introduce an option kit in June which enables an Internet connection for the Sega Saturn. This is expected to attract considerable attention as a step toward advancing home video game machines into home-use information terminals.

A market survey conducted in the United States by Sega revealed that many people were still "allergic" to personal computers (according to Sega's top executives). Therefore, Sega has decided to integrate a game machine and an Internet connection function as well as introduce an option that enables the game machine to connect to the Internet.

The Internet Saturn uses a hard disk as a memory device for downloading data from the Internet and other personal computer networks. The company offers two models with different modems: one with a communications speed of 28,800 bits per second, and the other with 14,400 bits per second. The company expects the 28,800-bps version to be its mainstream model.

Sega plans to exhibit the new products at the Electronic Entertainment Expo (E3), the world's largest trade show in the industry. Based on the result of the responses collected at the show, it plans to decide on the price and commercialization of the products. Since game machines are easier to operate than personal computers, the company will draw on this feature in marketing its products for home use in the general consumer market.

In June, Sega will also market an optional unit at a price below ¥15,000, and a special keyboard. This allow Sega's game machine to be connected to the Internet. The optional unit uses floppy disks as a memory device, and features a modem with a communications speed of 14,400 bits per second. With these specifications, which are distinctively different from those of the integrated unit, Sega will set its main target at entry-level consumers.

Game software Capcom plans 25 titles for fiscal 1996 Including games for 64-bit machines

Capcom Co., Ltd., a major game software manufacturer, plans to release about 25 game titles for home video game machines in fiscal 1996, an increase of 12 titles from the previous year. The company will expand its lineup for 32-bit game machines, such as Sony Computer Entertainment's (SCE) Play Station, for which demand is expected to grow. It will also release software for 64-bit machines for the first time, clearly identifying its multi-platform strategy to supply software titles for different game machines.

Of the game titles the company plans to release, twenty titles are for 32-bit machines such as SCE's Play Station and Sega Enterprises' Sega Saturn. The company will release 12 more titles for 32-bit machines than in the previous year. The new games include its mainstay fighting games as well as interactive games that use actual footage.

Capcom also plans to release two game titles for Nintendo's 16-bit Super Famicon machine.

As for the next-generation 64-bit machines, Capcom plans to release software for Matsushita Electric Industrial's M2 machine in the beginning of 1997, and for Nintendo's NINTENDO 64 possibly in February 1997.

Sega's new game software with realistic 3-dimensional graphics Scheduled for sale in summer

Sega Enterprises (President: Hayao Nakayama) plans to market a flight action game, called "NiGHTS," for their 32-bit home video game machine this summer.

The game is being developed by the same team that created "Sonic the Hedgehog," Sega's best known software in the new genre called flight action games. Sega plans to market this game not only in Japan but also worldwide, and to position it as a strategic game title for expanding sales of the Sega Saturn. The price of the software has not been decided.

The game uses advanced computer graphics (CG) that reproduce highly detailed, realistic 3-dimensional images of dream worlds in real time. This new type of game software allows characters to fly freely through the 3-dimensional images, providing players with a dynamic level of excitement.◆

To provide a comprehensive product lineup at the stores, Square also plans to ask other game software manufacturers to supply their products.

A new company, Digicube, established

The above marketing business will be carried out by Digicube Co., Ltd., Square's wholly owned subsidiary, which was established in February.

Outline of Digicube Co., Ltd.

Name:Digicube Co., Ltd.
President:Hisashi Suzuki
Establishment:February 1996
Address:1-20-18 Ebisu, Shibuya-ku, Tokyo
Capital:¥300,000,000
(wholly owned by Square Co.,Ltd.)

"Tower" game software for personal computers New versions for home video game machines to be released OPeNBooK puts real advertisements in the game

OPeNBooK Co., Ltd. (Chiba City, President: Yutaka Saito), a multimedia content manufacturer, consecutively released new versions of its popular "Tower" game — which was previously available only for personal computers — for 32-bit home video game machines. The company introduced a version for Sega Enterprises' Sega Saturn, followed by a version that meets the specifications of 3DO (California, U.S.A.). The company inserted actual corporate advertisements in the game, which is a new method of obtaining income from advertisers.

The software version of the game machines is called "The Towers," and carries a retail price of ¥6,800. While the version for personal computers is offered on floppy disk, that for the game machines is offered on a CD-ROM (compact read-only memory disk). Since the CD-ROM offers increased capacity, additional features have been added, and the price was lowered by ¥3,000. The company expects annual sales of 450,000 units (for both floppy disk and CD-ROM versions).

"Tower" is a simulation game, in which the player expands a high-rise building by taking strategic measures such as arranging elevators so that the "residents" can live more comfortably. In "The Towers," the number of buildings has been increased from one to two, and location conditions can be selected.

When a player installs the large Tower Vision advertising screen in the game to display corporate advertisements, he or she can obtain income from the advertisers.

OPeNBooK actually receives advertising fees from the advertisers that appear in the game, such as Mitsubishi Motor, Hitachi Maxell and Coca Cola Japan. The company released advertisement-inserted CD-ROMs twice in the past as limited editions, but "The Towers" is the first advertisement-inserted game that the company has released widely to the general public.

Over 500,000 units of the "Tower" software for personal computers have been sold in Japan, the U.S., Europe and Korea in one and a half years since its introduction. The game still ships at a steady volume. With the addition of the new versions for the game machines, the company hopes to double the number of users.

Toppan Printing and Nissho-Iwai to establish 3-dimensional virtual space on the Internet Investing in an American company and offering game services

Toppan Printing Co., Ltd. (President: Hiromichi Fujita) and Nissho-Iwai Co., Ltd. (President: Tetsu Nishio) invested in World's Company of America (California), and began a multimedia service on the Internet in April. The companies plan to establish a 3-dimensional virtual space on the computer network to offer an on-line shopping service and others. For the time being, the companies will simply offer a Japanese version of the services that World's Company offers in the United States, but they plan to start original services in summer. Toppan Printing and Nissho-Iwai plan to jointly establish a new company, then to decide on details as well as solicit investment from other companies.

Toppan Printing and Nissho-Iwai invested $2,500,000 each to obtain 7.2% of World's issued shares.

World's boasts original technology in data transmission which allows the transmission of high-precision 3-dimensional images using ordinary telephone lines. Users can manipulate characters that serve as their own selves in the 3-dimensional space, and engage in chats.

The companies will supply users with special software either on-line or in the form of a CD-ROM (compact-disc ROM) when the service begins, and provide the service free of charge in the beginning; however, the companies plan to switch to a paid-service in October. Toppan Printing and Nissho-Iwai hope to have 500,000 subscribers in the first year, and they are also examining the possibility of linking the service with Nifty-Serve, a personal computer communications network run by Nifty to which Nissho-Iwai is financially affiliated.

Famicon sales dropped this year to 70 to 80% of last year's sales.

Some software manufacturers are calling an end to their software development efforts for the 16-bit machine. Square will release their last software title for the 16-bit machine in May, and shift their focus of software development to the 32-bit machines. Enix will also withdraw from software development for the 16-bit machine at the end of 1996. As a result, the 16-bit machine market is expected to shrink further at accelerated rates.

If the debut of the 64-bit machine should be delayed even more, and the software market for the 16-bit machine — which provides less profit than that for the 32-bit machines — continues to decrease in size, the wholesalers of Isshin-kai would face an even more difficult situation.

Shogi game lacks the power to lead hardware sales?

With the market launch of the 64-bit machine, Nintendo plans to release three game titles, including "Super Mario 64" and "The Greatest Shogi of Seven-Time Champion Habu."

Kazuharu Miura, a Daiwa Soken analyst, expresses the view that although Shogi software could generally remain popular for an extended period of time, expected sales are limited to 700,000 to 800,000 per year, indicating that a Shogi game lacks the power to lead the 64-bit hardware to high sales.

While SCE and Sega are gaining strength by introducing a steady stream of game titles, Nintendo intends to focus on "major titles" and to narrow down the number of game variations. This, however, also limits the range of games available to consumers for the 64-bit machine.

Whether or not Nintendo can re-emerge as a winner in the competition depends on how quickly the company can establish a suitable software development environment for the 64-bit machine and how many leading game titles will be released that take advantage of the hardware features.

Game software sold through convenience stores Square ties up with convenience store companies for game software sales

Square Co., Ltd., the major game software producer whose many popular games include "Final Fantasy" (a series which shipped over 10 million units), has concluded agreements with several convenience store companies — including Seven-Eleven Japan Co., Ltd., Family Mart Co., Ltd. and Circle K Japan Co., Ltd. — for the sales of game software at their chain convenience stores.

Game software sold through convenience stores that are frequented by consumers

Thanks to the recent improvement in the hardware performance offered by the 32-bit video game machines and the widespread use of large-memory media such as CD-ROMs, game software has been seeing greater image quality and diversifying game genres. These are also causing video games to be enjoyed not only by game enthusiasts but also by general consumers.

Convenience stores have established themselves as the closest base of daily commodity shopping for a wide range of consumers — including the young. Therefore, these stores are considered a suitable sales channel for game software, which is also seeing a widening consumer base.

Square and the convenience store companies have agreed to the affiliation, which draws on the efficient distribution systems of the stores to make high-quality games available at locations near consumers.

This easy access to video games is expected to bring latent demand to the surface, and to create a new opportunity for market expansion. Game software sales are scheduled to begin on November 1 this year.

Quickly responding to market needs by drawing on the stores' POS data and CD-ROMs that offer a short manufacturing period

The use of the POS data of the convenience stores allows marketers to quickly grasp fast-selling products, while CD-ROMs — the mainstay game software media selected by Square — boast a short manufacturing period. Drawing on these features enables a prompt lineup of popular game titles in the stores.

With game software available at convenience stores, users can purchase the game software they want virtually anytime.

By offering game software at these convenience stores, which form close neighborhood bases for commodity shopping, Square also hopes to change consumers' style of shopping for game software.

Providing product information on in-store TVs via CS

Square also plans to install special game software corners in the stores for displaying and selling games. And the company plans to equip the corners with TVs so that information on games can be provided via CS (communications satellite) and displayed on the TVs around the clock to make the corners more appealing to shoppers.

In December, shortly after game software sales starts at the stores, "Final Fantasy VII" — the 7th of Square's popular "Final Fantasy" series — will go on sale, with target sales set at over 4 million.

Japan Trade Journal

64-bit game machine faces difficulties in software Nintendo stresses its focus on "major game titles"

Wholesaler association begins to show deflating enthusiasm Who will win the video game machine battle?

On March 8, the inaugural general meeting of Isshin-kai, an association of primary wholesalers, was held at the Nintendo head office in Kyoto. Announced at the meeting was the introduction postponement for the 64-bit NINTENDO 64 video game machine — the date of the market launch changed from the previously announced April 21 to June 23. This announcement, made by Nintendo President Hiroshi Yamauchi, dampened the enthusiasm of the members at the meeting (according to an Isshin-kai member).

Isshin-kai was established with the aim of focusing on the 64-bit machine business, and this group was formed by reorganizing the Shoshin-kai that was established in 1973. Isshin-kai consists of 54 companies that deal mainly or exclusively in Nintendo's video games. As Nintendo's current mainstay 16-bit Super Famicon machine is being forced out of the competition by rival companies' 32-bit machines, Isshin-kai — consisting of Nintendo's main distributors — was hoping to return the blow with the new 64-bit machine.

At Isshin-kai's general meeting, Nintendo President Yamauchi attributed the postponement to a delay in procuring semiconductors. However, many in the industry pointed out slow software development as the reason for the postponement of the new game machine.

Inadequate software development environment

Square has decided to offer the latest addition to the popular "Final Fantasy (FF)" series for the 32-bit Play Station system of Sony Computer Entertainment (SCE) instead of the planned version for the 64-bit machine. An executive of Square disclosed that the 64-bit hardware still had so many unstable factors that the company was unable to proceed with the development of "FF VII" for the 64-bit machine. Square is said to be the first to begin development of software for the 64-bit game machine. According to our sources, even though Square received development tools last summer, the company had difficulties in developing software since it was not supplied with prototypes having sufficient capability. The company directly requested Silicon Graphics in the United States — which is jointly developing the 64-bit machine with Nintendo — for their development support last autumn.

After holding numerous meetings, the company was compelled to stop the development of "FF" for the 64-bit machine, according to our sources.

Nintendo has affiliations with 16 overseas companies and 50 domestic companies for the development of game software for the 64-bit machine. Starting next year, these companies are supposed to begin software release. However, one executive of a software company complains that because the development tools are difficult to use, the software development has not progressed smoothly.

As such, some people in the industry began to express their doubt about the announced June introduction of the game machine.

The delayed introduction of the Nintendo machine brings great opportunities to Nintendo's rivals - SCE and Sega Enterprises in particular — to expand their market shares. By introducing plenty of game titles and giving discounts on their hardware, each of these two companies plans to ship a cumulative total of 5 million units by the end of the year.

Shrinking 16-bit machine market

The delay in the development not only results in a slow start for Nintendo in the competition for higher market share, but also has a considerable effect on Isshin-kai. The profit-making Super Famicon market is beginning to shrink from the current state of saturation. A person in charge of marketing game machines at an Osaka-based company stated that the Super

comfortable playing at the location; machines are well maintained; the staff is well disciplined, etc. We are only operators, and we cannot develop machines ourselves, so the machines by themselves represent no incentive. How can we differentiate our locations from the competition and make our locations the customers' No. 1 choice?

If we boil this down, we find that, after all, it is human resources, or the productivity of the staff and location manager, that decides the sales of a location.

We have all sorts of managers. Let me talk about some of them. As you know, all banks are closed on Saturdays. What happens in a location in a shopping quarter is that neighboring businesses visit the location to use its money exchanger, because they cannot do so at a bank. The consequence of this is that you cannot run your business smoothly on Saturdays and Sundays if you don't have twice the volume of coins as you take in one day's sales. Frustrated, one manager put a note on a money exchanger, saying "Money exchanged for use in game machines only." However, at another location, a manager and its staff don't care if neighbors are exchanging their money, and bow slightly when they make eye contact. Now, I don't know if the neighbors play games or not, but which location would you think they would choose, if they decided to play in either of them?

Usually, when you find a lost article, you make an announcement. If you cannot find its owner, you file it in a list and keep it. That's what you usually do in a location. But one manager I know searches for the owner using every single clue he can get, as a private detective would do. Frankly speaking, I think that's going a bit far, but the manager says he's delighted to see the object returned to its thankful owner. I believe this is one way of enhancing customer trust in "game corners," which still suffer prejudice by many as questionable places.

Go out onto the floor to see how customers are doing

Let me tell you my own story. I sometimes play games in other locations. I drop in at other operator's places, often impressed by their good appearance and well-mannered staff. However, I suddenly I find that I'm irritated by a machine, because I cannot see the screen well due to overillumination, I find poor sound quality, or some buttons just don't work. I've been in this situation many times. Now, the location looks perfect to me, but I doubt that its manager pays much attention to machine maintenance. You know, you seldom hear customers complaining about poor maintenance. Instead, they prefer not to come again. That leaves the machine unrepaired forever. I would say there are many examples of this: a good-looking location but a lack of meticulous service.

To prevent this from happening, I believe managers should go out onto the floor as much as possible to see how their customers are doing. That way, you can run your location better. I am sure that many managers are busy doing all the data processing in the office. Accounting is important, but sales are generated by customers and the service they experience on the floor. I would describe ours as a business "which picks up the coins one by one that our customers drop," and I think there are many ways to pick up those coins.

Although there are many types of locations available, I would say there are basically two different patterns: one is a location that records the biggest sales just after opening; and the other, one whose sales grows steadily after it opens. In the former pattern, there is something to bring in many customers, because a newly opened location with all new machines always attracts a lot of attention, but maintaining the initial thrust is another matter altogether. What we need to do is to make those people who visit during the first few days come again, and make the location their favorite. And although we try hard to be this type of location, it's always easier said than done.

Many recent models are quite expensive, and it is sometimes difficult to earn back the capital investment needed. As I see it, there are too many similar, or identical, machines. For most operators these days, the introduction of a new machine doesn't help much to increase sales. This is because customers just switch from older models to new ones. If this trend continues, we will soon be in a difficult situation, where new substrates and machines are not purchased, possibly leading to stagnant distribution and product development. Customers visit a location, always seeking something new. So, if we fail to offer something new, I fear that they may turn their backs not just on us, but on the amusement industry as a whole. This is something that requires developers' efforts.

We are an Osaka-based operator, and we always wish to be cherished by our local customers who say, "I love this location" in a heavy local accent. We will make continued efforts to make this come true. This concludes my presentation. Thank you very much. ◆

There are many unknown factors that make it difficult to predict future trends in this industry. But, when we think about what cities and media actually mean to people, we can easily imagine that the need for "asyl" spaces in cities will continue to grow and never diminish. Accordingly, it is necessary for amusement facilities to change themselves in response to the needs of the times.

I feel that people have conventionally regarded amusement spaces as places to play games. It is my opinion that the industry cannot hope for a very bright future if we continue to view amusement facilities as simply places to play games.

For instance, I've noticed a new machine called "Print Club" in some amusement facilities. I was overwhelmed by the number of people surrounding this machine. By standing in front of it and pressing a button, you can get self-adhesive stickers with your picture and a selected seasonal message on them. I've heard that the Print Club is now a big hit at many amusement facilities. Today's teenagers do not see this machine as a game. The coin-operated Print Club machine incorporates digital image composition technology and printing technology in a compact body, includes a function to add a playful message, and provides stickers at ¥100 or ¥200. I am sure you are aware that the Print Club is extremely popular among junior and senior high school girls. They use the stickers that they made with the Print Club for communication and self introduction, which is nothing more than a "game" to those young girls.

As this example shows, I believe it is important to change the definition of amusement facility operation from "installing coin-operated game machines for people to play" to "providing fun at a place where many nonspecific people gather." Redefining the term is necessary because the most important thing is not really whether today's games, especially video games, will see an explosive expansion in the coming years.

If you look at the advances and trends of electronics and communication network technologies in a broad perspective, you can easily imagine the prospect of many venture business companies maximizing these technologies in the amusement field. When this happens, if the amusement operators blindly stick only to games and reject business approaches made by venture business companies, I'm afraid the future of these amusement facilities may become somewhat bleak.

Thank you very much.

Presentation 2

Reporting from Locations - The Current State of Amusement Space Operations and Managerial Challenges

Ichiro Bebeko

Ichiro Bebeko, President, Asmo Inc.

Under the leadership of President Bebeko, Asmo owns some 50 direct- and joint-management operations in Osaka Prefecture.

Involved with the management of stores for seven years, i.e., directly interfacing with visitors, Mr. Bebeko puts into practice "location management for winning customer trust," by focusing on human resources. In this presentation, Mr. Bebeko talks about what is necessary for current locations, seen from the point of view of those in the field.

Responding to changes in styles, offering finely-tuned services

Our locations have changed their names from "game corners" to "amusement spaces," and interiors have changed a lot accordingly. Twenty years ago, all you could find was locations illuminated by spotlights, with wall-to-wall red carpets, where game machines were simply laid out. These days, however, locations have become a lot more sophisticated: the interior and exterior finish work of our new locations are all designed by contracted architectural designers.

The scale of locations has been much larger than before, but most of them are still categorized as "small (165 square meters)." I am of the opinion that if they fail to offer finely-tuned service and other incentives to successfully compete with other players, particularly big ones, that their survival is in doubt.

When I talk with our location managers, we often ask each other questions like, "if a similar space was adjacent to yours, which location would customers choose?" Maybe their first choice is made on appearance, but I doubt they will return to the same place the second or third time around. So, what special effort do we need to make to ensure that they come back time after time?

Possible factors are: you feel

really the lifestyle that we, by which I mean Japanese, are seeking. I say this because I put in many working hours at home, and this is generally not welcomed by my wife. When I mention to my wife that I plan to work all day at home, she tells me to go out — anywhere — since my being home means that she has to cook lunch for me and prevents her from doing what she wants to do. Some of our male visitors here today may also have the feeling that the house you bought by placing yourself under the heavy burden of a house loan doesn't actually provide you with a place that you can call your own and relax in. I doubt if there are many businesspeople who have a place of their own at home where they can quietly work.

To solve this problem, for example, we can establish satellite offices close to our homes and near train stations. These satellite offices are rental offices that are shared with others. Instead of going to the company, we can go to a satellite office, where we can use facilities such as personal computers and communications equipment, so, instead of having to ride crowded trains, we can simply walk 10 or 15 minutes from home — the closest thing to working at home.

If the trend of working from home should become rooted in Japan, this may be the Japanese form of "working from home."

Fun things are where people gather

Even if advances in multimedia should allow "doing everything at home," people would not still be satisfied. People tend to go into town to seek chance encounters or just something interesting. That's human nature.

Especially in Japan, there are many places where people gather,

such as coffee shops, bars and today's popular karaoke boxes. For example, when people visit someone's house, the house owner often takes the guests to a coffee house, which serves the function of a living room. Or, when people plan a home party with 20 friends or so, they may use a karaoke box, since living rooms and gardens are usually too small for many people to gather in. In other words, it is a culturally rooted habit in Japan to look for a place in town that we can substitute for our living rooms.

I believe that Japanese people in particular go to town just to look for something interesting, and that they tend to regard towns and cities as a form of "media" in a broad sense. I also believe that amusement spaces have great potential as "machi-media," or places where people gather for the reasons I just described.

The word "asyl" is frequently used today. I borrowed this word, and coined the phrase "a game asyl." Asyl is a German word, and it originally means a refuge where criminals and people with debts take shelter, to be free from all of life's bonds and to evade responsibility. It might be the equivalent to an asylum or a sanctuary in English.

The concept of asyl is very close to that of the Japanese word "seiiki." Sociologists consider it most appropriate to understand an asyl as a place where many nonspecific people gather to be free from daily work, chores, and a variety of bonds, and to seek something new, in order to gain peace of mind and relief.

When we thin of the role that amusement spaces play in our cities, this asyl concept — or "machi-media," to use my own coined expression — fits perfectly.

Spaces for more than just playing games

I think that Japanese "amusement" originated from the bustling atmosphere of local temple festivals. Amusement facilities are like local festivals held every day, and they are filled with the bustling commotion of people who gather in search of fun. In order to fill the void that many people feel in everyday life, or to ease the fatigue that builds up in daily living, people gather at amusement facilities so they indulge themselves in playing various games, and get rid of the feeling of isolation that accumulates in daily life. Amusement facilities probably serve that function for them.

The 3rd AOU Amusement Seminar

The Current State and the Future of Amusement Facility Operation : What People Want from Locations

[Sponsor] All NIPPON Amusement Machine Operator's Union

[Co-sponsor] Kinki District Council of the All NIPPON Amusement Machine Operator's Union

The 3rd AOU Amusement Seminar was held on March 22 at the Osaka Imperial Hotel.

Sponsored by the All NIPPON Amusement Facility Operator's Union, this year's seminar marks the third. As the two previous seminars were held in Tokyo, Osaka was selected as the site of the third meeting, which was attended by 94 people, mainly amusement facility operators.

The opening address was given by Shozo Irie, chairman of AOU, and this was followed by three presentations. This report contains two of those presentations, given by Koichi Akao and Ichiro Bebeko, on the topic of "The Current State and the Future of Amusement Facility Operation: What People Want from Locations."

Presentation 1

Changes that Technological Innovations Bring to Entertainment

Koichi Akao

Assistant Professor of the Information-oriented Society Course, Information Science Department, Shizuoka University

Dr. Akao specializes in the structural analysis of the entertainment industries — in which the amusement industry exists — which might seem to be an unusual field for a faculty member of a national university to study.

Dr. Akao studies the amusement industry — which boasts a total market scale of over ¥2,000,000,000,000 in Japan, and an unknown market scale worldwide — as an academic subject. In his preseutation, he expresses his view of the amusement market based on points such as characteristic Japanese lifesryles and the advancement of multimedia, which is one of the most talked-about topics today.

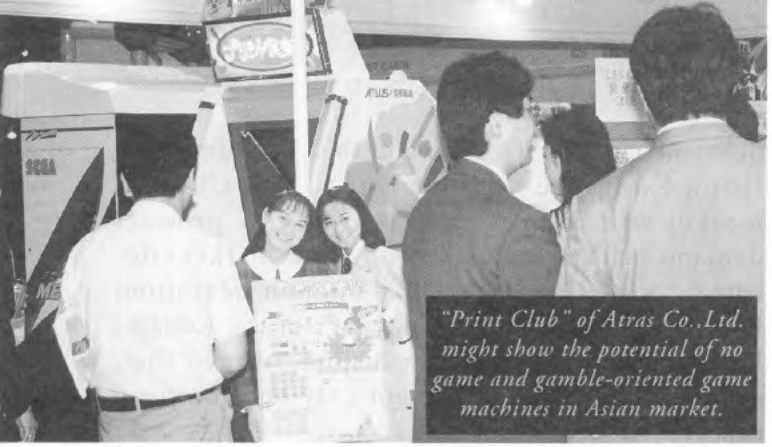
Advancements in the media bring changes to lifestyles

My name is Koichi Akao, and I teach in the Information Science Department of Shizuoka University.

Before I discuss the prospects of the amusement market, I would like to talk about multimedia, one of the most frequently talked-about topics today. I am skeptical about the widespread use of multimedia in Japanese society, but I believe that "machi-media" (meaning "community media") — instead of multimedia -- may play a major role in our daily lives.

"Machi-media" does not refer to home data terminals or equipment for offices. It is not a community center for local government, either. Instead, "machi-media" refers to the little-understood media that exists in a bustling city.

When people talk about multimedia, the discussion frequently leads to the topic of "doing everything at home," such as taking a college course at home and talking with people around the world from home. I wonder if "doing everything at home" is



"Print Club" of Atras Co.,Ltd. might show the potential of no game and gamble-oriented game machines in Asian market.

Masaru Suzuki, of the Hong Kong office of Bunprest Co.,Ltd., said, "more people feel good about direct gift discharging machines than redemption (exchange of the some number of tickets for a gift)."

Especially, interest of visitors was centered to "Print Club" of Atras Co.,Ltd. This might show the potential of no game and gamble-oriented game machines.

At least concerning approach to the Chinese market, for small and medium-sized enterprises, making good connections with this market might be difficult. Even large companies, which already have extended their networks around the world, are still considering approach measures to the Chinese market. Some said that especially small and medium-sized enterprises in China are not familiar with international business so that trade between small and medium-sized enterprises and distributors might be difficult.

On the other hand, there were other opinions among exhibitors not applicable to the above, and some said that the most important issue in the Asian market strategy is "Be present at any show in Asia." We can say that the method for entering into the Chinese market varies by the scale of the manufacturer. For example, Whitewater West Industries Ltd. of the USA, having a solid reputation as the manufacturer of Water Park , has received approaches from the Chinese side, and not need to approach the market by themselves. This is because that good company's history and reliability were inspected and judged by Chinese entrepreneurs. They prefer to show their history silently, rather than with a too positive contact. For this company, "Be present at any show in Asia" enhances close relations with visitors. Attendance of the AAE show is, in a sense, confirmation of their good reputation.

By the way, the AAE show infiltrates deeper and deeper in to the Asian market each year. The promoters believe that development of the AAE show in accordance with the needs of the association members is the utmost importance, and tries to strengthen ties with members. On an opinion that "development of family entertainment is a world common trend," they believe there will be no reduction in the Chinese and Asian market after Hong Kong returns to China, and aims to contribute to polishing the amusement park concept.

Some participants worry about the overlap of the schedule of the AAE show with the JAMMA show which will be held from November 28 to 30 this year. As large scale AM facilities and FEC equipment are the main items of AAE, others do not worry about this overlap with JAMMA, mainly consisting of video games.

However, some are expecting more closed cooperative relations with Japanese associations such as JAMMA. That is, they expect a common prosperity of "Redemption game/large size equipment" and "Video games," and want to compensate for the weak points of each. Concerning questionnaires on the possibility of a joint holding of a show between Japanese associations, one promoter staff member commented "Open to discussion." We expect that next year, AAE will step deeper into development of the Asian market, not only by "locational advantage," but also through the good combination of these factors including "time advantage" and "personal advantage."◆

Whitewater West Industries Ltd. prefer to show their history silently

Business negotiations were everywhere

using laser guns. They will reflect this idea in their product adaptation in the future.

Another important aspect is entering the system to the market. That is, whether using a distributor or not. Ron Carrara, vice president of Acclaim Coin-Operated Entertainment,Inc. had attended a Chinese market inspection tour held by a trade association in the USA five years ago, and concluded that direct sales to China would not be effective, and determined to effect a joint strategy with a distributor, T & P Company, with headquarters in Hong Kong.

The reason that T & P Company was selected as a distributor of Acclaim Enterprise is that T & P Company executes every amusement business plan from market research, planning, designing, and training of staff. This is not possible by other distributors who are merely selling products.

The T & P Company, on approaching the China market, will positively participate in trade shows in order to be known to people in China and make much of advertisements in magazines. The company is planning to construct a game location functioning as a show room in Qingzhou, approximately three hours by train from Hong Kong. They will use this game center as a show room so that it will be used as live advertising. At present, to be know by people in China has priority over making a profit. It will be approved by the Chinese government in a short time. However, Frankie Chung, marketing manager of this company, is anxious about illegal copies of the products after entering into the market. T & P Company has no effective measures to prevent illegal copies at present. In this case, countermeasures under corporation with the manufacturer will be required.

Likewise, Coastal Amusements,Inc. manufacturer and distributor in the USA, also determined that direct sales are not possible due to differences in language and culture. Lenny Dean, president of this company, commented "we should carefully grow as a local distributor having local knowledge and as much reliability as possible." Whatever the difference in culture and business manners, in order to actually understand the local market, corperate strategy with a closed link to a local distributor is the key for success.

As described before, the main object of the current Chinese market is second-hand machines. K and U Co.,Ltd have results of sales and export of second-hand machines from Japan to China, and Mr. Osamu Shimizu, Executive Director of this company said, "The Hong Kong market is now completely changed to a new product demand market. This means that consumers in Hong Kong are sophisticated. The Chinese market will change in time to a new product demand market from a second-hand market after some steps." Concerning this opinion, Masafumi Bamba, Deputy General Manager of the Konami Beijing office and living in Beijing, uttered that, as far as he knows, at present only one company can purchase new machines.

Entropy Intl. Co. Ltd. of Taiwan is agrees with the opinion that new products cannot be sold in China. This company is a manufacturer and distributor for import game machine parts from Japan, and for bringing costs down, assembles products in Taiwan. With their own efforts (their own capital), they established a FEC in China. They manage the location (facility) as a training center for members. It took approximately six months to get approval for the establishment from the government.

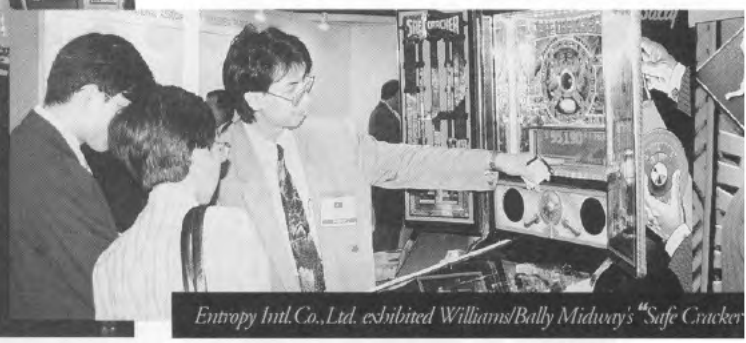
Togo Japan Inc., Japan, temporarily attending to see the condition of the show last year, now believes that construction of strong scaffolding in the Asian market except for China is the first issue, and prudent for entering mainland China. They receive calls for investment from mainland China, but they determined that investment in mainland China is still risky. Masahiko Maeda, manager of the oversea section of the sales division of this company, cited the small number of visitors from China, though his opinion has been thus from the 1st day of the show.

In a booth of The Metrotainment Network , Hong Kong, a distributor of a Japanese manufacturer, "Chara-Movie," "Catcher-Land," "Poster-Dream," "Kan Kan-Club," and "Magical-Seven" of Bunprest Co.,Ltd. were exhibited. These were modified to Chinese language versions. They had determined that after examining the reputation in the show, if the results were affirmative, they will commence production in Asia. Concerning the Chinese market, they will first establish a basement in the Asian market. While keep a watch on visitors all the time,

K and U Co.,Ltd have results of sales and export of second-hand machines from Japan

"Get inside the Game" . Q-ZAR

Leisure Activities Unlimited from Canada


Entropy Intl.Co.,Ltd. exhibited Williams/Bally Midway's "Safe Cracker

governments. Each local government operates the guidelines with its own way of interpretation. It may take more than a couple of years to unify the adoption method of the laws and regulations all around China.

The impression at this show is that in order to promote marketing to "traditional" Asian markets, some special "products' adaptation (localize products)" is very necessary. This is normally and always executed by manufactures when approaching other foreign markets in order to crossover cultural differential barriers such as language and social common ideas. This is a critical issue for exporting manufactures. For example, when a foreign manufacturer or distributor attempts to approach an Asian market (although lots of countries exist and they have different cultures), they have to observe, research, and analyze everything about the culture of a target country, and have to study cultural difference through actual experience inside the target countries. The majority of exhibitors had an opinion that there is not enough money available to pay for this purpose.

Some manufacturers have tried direct sales to the Asian market at the initial stage. However, these approaches were merely on-desk strategies dealing products using overseas phone calls and fax messages. Their system was "anything is OK as long as the products are sold" and these pioneers found that entrance into an Asian market is very hard.

Under the slogan of "localization of products," Time Warner Interactive/Atari Co.,Ltd.(taken over by Williams Bally /Midway approximately six weeks before the show) prepared Chinese version catalogues detailing all of the exhibited items. It also exhibited "Area 51" localized for the Asian market. This game machine has violent scenes omitted for religion reasons. It is manufactured in Asia, except for gun components and artworks. They also removed the redemption function (ticket discharge function) from their basketball game "Hoop It Up." This machine is modified so that when the score reached a certain level, a player can play free of charge. This is because the corporation has judged that the redemption function is illegal (or not common) in the Chinese market. (Redemption is not legally accepted.) (Also, it cannot be denied that the redemption integrated machines may be used as a gamble game machine.)

On the other hand, there are some opinions in opposition to these measures, which may comes from the fact that laws and regulations all over China are not yet clarified 100%. Someone has said that the redemption game is actually suitable for the Chinese market. That is, people in China are rather interested in game machines which give some present, redemption, in accordance with game results rather than merely playing the game and getting nothing for game results, such as video game and other game machines. This was another common opinion among many of the exhibitors.

"Difference in the child growth process (in different cultural areas) can be a key for sales in Asia," pointed out by Jonathan M. Plache of VeQtor UK. This corporation is selling LaserTag (VR game to shoot each other in a virtual field). During consideration of adaptation of the product (localization of the product), he found one cultural difference. First, compared with children in Asian countries, children in Western countries are rather friendly to strangers. On the other hand, for example, children in Japan are not good at first encounters in accidental opportunities. It may take much time to play together with a new child after an opening of minds. Therefore Mr. Plache is anxious about the concept of shooting people on a first encounter

The 3rd Asian Amusement Expo
Hong Kong Convention & Exhibition Center

Thanks to the two promoters' effort, not to mention the video games, virtual reality games, redemption games, and soft-play equipment, the exhibition contents of the large scale amusement facilities and rides were matured compared with the previous year. The number of exhibitors increased to 95 this year from 77 last year. Visitors were from China, India, Korea, Japan, Vietnam, Indonesia etc., and the total number was over 1,800. (The total number of visitors in last year was 1,356.)

No one can deny that Hong Kong, as the location where the show was held, is a gate way to the Chinese market geographically and economically. With the merit that exports to China through Hong Kong are applied at a lower tariff than direct exports, Hong Kong is convenient for most of the exhibitors so that there is a common understanding that holding the AAE show in Hong Kong makes success of the show more likely.

Though it is the largest and has the most possibilities, it still has not taken shape. That is the Chinese market. The market structure is not established and we cannot determine what items are acceptable. Overseas manufacturers are still in the initial stages of approaching this market. It has been said of the market that "one cannot judge what will be sold." This means that "we cannot say it is ridiculous whatever item sells well there." The only commonly known fact is that second hand products can be sold well in the Chinese market.

In China, the laws and regulation concerning the amusement industry vary with each province. The central government shows rough execution guidelines to local

Asian AMUSEMENT EXPO

On May 8 and 9, the 3rd Asian Amusement Expo was held at the Hong Kong Convention & Exhibition Center. This exhibition increases its scale each time just by linking with the expansion of the Asian market. The promoters of this show, AAMA (American Amusement Machine Association) and IAAPA (International Association of Amusement Parks & Attractions) had fully fulfilled the most important task of the members' needs, "Launch to Asian market."

月刊コインジャーナル

The Coin Op Journal

For the past 20 years, Coin Journal Co., Ltd. has published the *Coin-Op Journal*, a comprehensive magazine dedicated to the coin-operated amusement industry in Japan. Every month, more than 10,000 readers depend on the *Coin-Op Journal* for practical, hard, up-to-date information about the industry.

How can you get a piece of this action? It's easier than ever before. We have a series of new international introductory offers that make advertising in *Coin-Op Journal* one of the best investments your company can ever make.

And all you have to do is call.

Phone: +81-6-354-9891
Fax: +81-6-354-9898
Internet E-mail:
HBF03544@niftyserve.or.jp

「全国カラオケ事業者協会」は、
業界の地位向上を目的に設立された、
日本で唯一の事業者による全国協議機関です。

“先進の技術と信頼のサービス”——カラオケ機器の事なら、信頼の証「全国カラオケ事業者協会」加盟各社へ。

ALL-JAPAN KARAOKE INDUSTRIALIST ASSOCIATION

JKA

全国カラオケ事業者協会

●全国カラオケ事業者協会（略称：JKA）プロフィール

設立：1994年10月

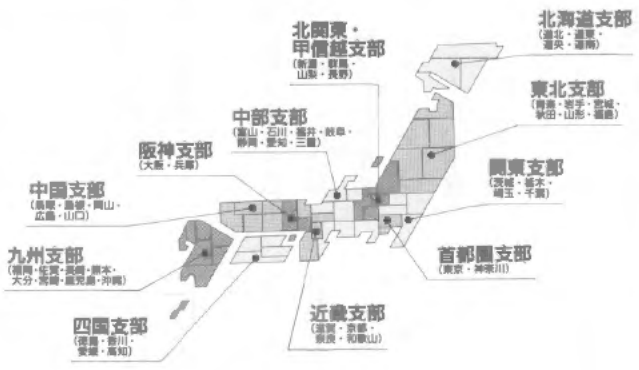
目的：本会は、カラオケ機器の販売及びリースに係わる事業者の経営改善を図り、マルチメディア通信網に対応したカラオケ産業の総合的な秩序の確立と情報化社会の健全な発展に寄与するとともに、国民の文化的生活の増進と公共の福祉の増進に資することを目的とする。

入会資格：○正会員は、カラオケ機器の販売及びカラオケ機器のリース・レンタル事業を主たる業務とする個人又は法人
○協賛会員は、本会の目的に賛同し、本会の事業推進を援助する個人又は法人

会員数：622事業者（組織率60%、1995年6月現在）

会長：毛塚昇之助

◆全国11支部と所轄都道府県



■詳しいお問い合わせは……
全国カラオケ事業者協会・本部事務局
〒141 東京都品川区上大崎2−24−11
目黒西口マンション2号館503号
03-3495-5581
FAX：03-3495-5644

ニュースアンテナ 情報File ファイル

トップに聞く企業戦略

成長優先し先行投資
米子会社の損失膨らむ

㈱セガ・エンタープライゼス

セガ・エンタープライゼスは96年3月期に、需要低迷で業績が悪化した欧州子会社の清算などで260億円の特別損失を計上、税引き利益は65%減の50億円になった模様だ。今期は150億円に回復する見通しだが、米国の販売子会社はなお多くの在庫を抱えている。中山隼雄社長に海外事業の立て直し策を聞いた。

「ここ一年はつらい」

――米国の家庭用ゲーム機販売会社セガ・オブ・アメリカ（SOA、96年3月期の推定売上高は560億円）は、180億円の未処理損失と150億円の在庫を抱えています。

「在庫は売らなければならない。SOAが持つ一世代前の家庭用16ビットゲーム機の在庫はハード・ソフト合計で45億円相当ある。今期は16ビット機を前期と同じ100万台は売るつもりだが、現在の32ビット機『サターン』を本格展開するという力仕事もある。ここ一年は確かにつらい」

「日米の市場の違いは予想以上に大きかった。日本はサターンのハード1台につき、利益率の高いソフトが平均8本売れるからもうけが出る。だが米国はハード1台にソフト4・5本を売るのがやっとだ。今期も引き続きサターンの導入期で、SOAの損失は膨らむだろう」

一部費用を本社負担

――SOA再建の手立ては。

「SOAの販促・流通費用の一部を、本社が営業費用として負担する。本体の家庭用ゲーム機部門は、サターンを2万円に値下げしたことによる台数増と大型ソフトの投入で、今期は前期推定比3倍強にあたる100億円の営業利益を出せる。理論上は事業部門内で損益が均衡する100億円まで米国につぎ込める。本当は50億円ぐらいで済ませたいが――。ただ、SOAの期間損益が黒字化するのはサターンが普及する来期以降になる」

海外事業トントンに

――そうなると本体の収益はどうなります。

「今期の単独の営業利益は330億～340億円の見込みだが、これは海外子会社への支援分を織り込んだ堅めの数字だ。海外事業は全体で損益トントンに持ち込む。もともと本体の業務用ゲーム機事業だけで、400億円の営業利益を出せる。社内目標は400億円で走っている」

「セガ単体で利益を出すのは簡単だ。だが、利益を50億円上積みすることにどれほどの意味があるのか。米国事業を伸ばす先行投資を優先するのが私の考えだ。高収益を誇っても成長が止まっては何にもなるまい」

――本体による支援以外に米国事業の立て直し策はありますか。

「グループ会社の株式公開という方法がある。97年春にも映画監督のスティーブン・スピルバーグ氏らと設立した米国のグループ会社、セガ・ゲームワークスを米店頭市場（NASDAQ）に公開する。日本の株式市場に魅力はないが、海外市場は有力な資金調達の場になる。グループ内で3～4社を公開したい」

――欧州事業は今期、黒字化できますか。

「家庭用ゲーム機事業子会社のセガ・ヨーロッパ（SEL）に40億円ほど赤字が残るが、高い利益率を確保している英国のゲーム機メーカー4社を買収した。業務用ゲーム機子会社はもともと黒字。欧州全体では単年度で10億円強の黒字を出せそうだ。業務用ゲーム機事業と、これから米国で軌道に乗るアミューズメント事業、パソコンソフト事業があれば、今の欧米の赤字などは問題ではない」

日本経済新聞・96・4・23

人気テーマパーク 成功の秘けつは

個性とこだわり 目的絞った地道な営業

テーマパーク業界

余暇市場の伸び悩む中で、新規参入組や老舗のテーマパークが健闘している。成功の秘けつを探ると、独自のテーマにこだわるという運営姿勢に共通点が浮かび上がる。

■映画

ゴールデンウイーク期間中の今月4日。松竹が運営する鎌倉シネマワールド（鎌倉市）は、開業以来最高の2万382人の入場客を迎えた。前日記録したばかりの1万6897人をあっさり更新した。

シネマワールドは昨年10月、大船撮影所内のスタジオ跡地に「映画」をテーマに誕生。「男はつらいよ」の寅さんの世界や江戸時代の町を再現するなど中高年を対象にした設備に力を入れた。一方で映画のシーンに自分自身を合成できるシネマスタジオや宇宙探検のシミュレーションなど若者向けのアトラクションも設け、幅広い年齢層の集客を狙った。

「テーマパークが成功する条件はテーマが明確なこと、観光地にあること、大都市圏に近いこと」。シネマワールドの梶原時雄総支配人は指摘する。映画にこだわった施設作りに加え、鎌倉という観光地が近く、首都圏を背後に控えている有利さがモノを言った。開業から約5カ月で入場者は100万人を超え、現在は125万人に達した。初年度目標の200万人は軽く突破しそうな勢いだ。

■ミッキーの家

〝元祖テーマパーク〟の東京ディズニーランド（千葉県浦安市）が4月中旬に約150億円を投じ開設した新施設「トゥーンタウン」にも、この連休中に大勢の客が詰め掛けた。最高で90分の順番待ちもあった。施設はテーマ別に分かれ、トゥーンタウンは3年半ぶりの新エリアだ。

ミッキーマウスなどディズニーのキャラクターが暮らす街というのが狙い。1万7600平方メートルの敷地にミッキーの家など9つのアトラクション、2つの物販施設、6つの飲食施設を設置した。

だが、若者に人気があるスリル満点の乗り物やハイテク技術を駆使したアトラクションなどがあるわけではない。

東京ディズニーランドを運営するオリエンタルランドの三井照夫常務は「これこそがディズニーランドの原点。手作り的な楽しさが若者にも高齢者にも好評だ」と話す。

長崎県佐世保市のハウステンボスは95年度に初めて入場客数が400万人を超え、92年の開業時に掲げた目標を達成した。年間を通じて各種のイベントを地道に展開し、客足の落ちる梅雨時などを底上げした。開業してから累計で250億円の追加投資で施設を拡充したことも集客増に貢献した。

■大半は苦戦

83年に東京ディズニーランドが開業して以降、国内では大小さまざまなテーマパークが生まれた。地域興しの特効薬として第三セクターで取り組んだ

例も多い。その数は現在、70～80に達する。しかし、当初計画どおりに事業が進んでいるのは一部の施設にとどまり、他は苦戦を余儀なくされている。財団法人余暇開発センターがまとめた「レジャー白書96」では95年のレジャー関連産業の売上高が前年比0・9％の伸びにとどまり、労働時間の増加、可処分所得の伸び悩みなどから人々のレジャーへの関心が低下していると指摘する。

逆風の中で好調を続ける施設には、独自のテーマにこだわるというテーマパーク本来の運営姿勢が目立つ。そして地に足の着いた事業展開をしている点も共通している。「東京ディズニーランドが有名といっても、たかだか13年の実績しかない。地道な営業が必要だ」。三井オリエンタルランド常務の言葉がテーマパークの置かれた立場を象徴している。

日本経済新聞・96・5・13

サイバースペース革命

ゲーム情報人気 ページ制作事業も計画

㈱セガ・エンタープライゼス

セガ・エンタープライゼスのホームページを制作するインターネット推進室。壁には全ページを印刷した紙が所狭しと張り巡らされている。吉岡伴明室長は「いつも目につくようにしておけば、最新情報を更新しているかどうか確認できる」と話し、常に内容更新を気にかけている。

昨年8月、インターネットの視聴者の動向をつかむために、ゲームソフトの情報ページを開設。新作ソフトの情報提供が熱心なファンの間で人気を呼び、今では1日のアクセス件数が3500件、ヒット件数は1日6万件という。「今年に入ってから、毎月のヒット数は前月比30～40％増が続いている」（吉岡室長）と得意満面だ。

ホームページを企画制作するインターネット推進室は3月に新設した。吉岡室長のほか、アルバイトを含めて5人と少数精鋭。外国人もおり、英語ページ制作にも力を入れている。

ページ作りで意識しているのは、どんな視聴者でも見やすい内容にする、という点だ。ゲーム情報などにアクセスする年齢層は子供から大人まで幅広い。見てすぐ判断できるように、文字はなるべく減らし、絵を意識的に使っている。

動画の取り入れもその一環だ。特に4月から開設したゲーム情報のページ「セガサターン」は、新作ゲーム「ナイツ」を動画で紹介している。圧縮した不鮮明な映像だが、ハイクオリティーコースとエコノミーコースの2種類で、だれでもゲームの雰囲気を味わえる。

6月からはホームページ上でのビジネスを始める。第一弾が娯楽情報の専門ページ「エンターテイメント・ユニバース」開設だ。ゲームソフト、テーマパーク、映画、音楽の4分野で構成する。吉岡室長は「娯楽に関する最新情報ならばセガのページが網羅している、というイメージを定着させたい」と意気込む。

例えば最新映画の内容や見どころ、上映館の内容などを掲載する。各企業から資料をもらい、ページの企画制作をセガが担当する。各企業のホームペ

子供たちの未来は
あなたの手に

地域社会との対話を
大切にしましょう。

（月刊コインジャーナル）

ージとリンクも張る予定だ。

現在の掲載目標は4分野全部で約100社。すでに小学館やギャガ・コミュニケーションズなどの掲載が決まっている。吉岡室長は「ホームページを開いていない企業からの制作依頼が多い」という。総手数料は1社月3万円で、内容更新は3カ月に一度をめどにセガが請け負う。このページが開く6月以降、ホームページ全体のヒット件数は1日10万件台に増える、と見込んでいる。

同社は新しいゲームソフト開発など、ビジネスチャンスを得る重要な情報収集を手段としてインターネットを位置付けている。ページ制作は費用がかかるうえ、インターネットの利用者がどこまで伸びるか未知数。吉岡室長も「採算が合うまでには相当時間がかかる」と厳しく見ているが、ゲームソフト事業やカラオケ事業と並ぶ一事業として育てる考えだ。

まだ、インターネットならではの双方向性は生かされていない。吉岡室長も「『バーチャファイター』など人気ソフトに、いつまでも甘えるわけにはいかない」と認める。そこでページにアクセスした人の声を随時掲載するページの新設も検討している。

海外で開かれる見本市などで大々的にホームページをアピールする計画だ。ゲーム情報という根強いファンを持つコンテンツを武器に世界からのアクセス増大も狙っている。

日経産業新聞・96・5・8

ゲームマシンのことはすべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX etc.……
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

就職希望者は必見

（http://www.sega.co.jp）

新作ソフトの情報を掲載した「セガサターン」や、新作ゲーム「バーチャファイター3」の情報が読める「アーケード」など、表紙には10項目掲げている。特にセガサターンは全アクセス数の40～50%を占めるほどの人気だ。

「採用情報」は同社に就職したい人には必見のページ。単なる募集要項の掲載だけではなく、昨年度の事例をもとにした想定問答や「悪い回答例」を紹介。写真や面接室の見取り図などをふんだんに使って楽しく対策を立てられるようになっている。

ゲーム機・ソフト ヤミ再販容疑

ソニー系SCE 公取委立ち入り

ソニー・コンピュータエンタテインメント㈱

家庭用ゲーム機「プレイステーション」を販売するソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、東京都港区）が、同社製ゲーム機向けソフトやゲーム機本体の販売価格を値引きしないよう取引業者に求める〝ヤミ再販〟をしていた疑いがあるとして、公正取引委員会は9日、同社の本社や販売会社など数十カ所を独占禁止法19条（不公正な取引方法の禁止）違反容疑で立ち入り検査した。

公取委の調べや関係者の話によると、SCEは販売会社に対し、同社製のソフトを値引き販売しないよう指示していた疑い。希望小売価格5800円のソフトの値崩れを防ぐため、安売りをうたうチラシ広告が出ないよう調査・監視したり、従わない業者にはソフトを卸さないほどの措置をほのめかしていたという。中古ソフトが低価格で販売されないよう、販売会社などに中古品の取り扱いを禁止していた疑いも持たれている。

「プレイステーション」は32ビット機と呼ばれる家庭用ゲーム機。セガ・エンタープライゼスが販売する「セガ・サターン」との販売競争が激化する中、SCEは昨年夏、本体価格が従来機より1万円安い2万9800円の機種を発売。昨年末にはオープン価格での販売に移行し、希望小売価格を設定していない。しかし、この価格についても、極端な廉価販売にならないようSCEが指示した疑いがあるという。

SCEはソニーが家庭用ゲーム機分野に参入するため93年11月に設立。プレイステーションの世界での販売台数は昨年末で340万台。専用ソフトは今月末で約300種になるという。

SCEプロモーション企画部の話　公取委の調査に協力するとともに、社内でも事実関係の調査を進めたい。

日本経済新聞・96・5・10

ゲーム機に強い!!
蝶番専門店。

"ピッタリサイズの特注蝶番"

◉コスト見直し、見積りだけでもOK

◉特注品でも、1個より試作

●取扱商品

各種蝶番・キャスター・アジャスター・パチン錠

nitto 日東金属㈱

〒158 東京都世田谷区奥沢7−11−5

TEL 03-3704-0161㈹ FAX 03-3704-0170

中古基板

誠実に値付け致します

現金にて買取致します

一枚でも買取させて頂きます

中古機械の買取も致します

買取専門

株式会社 三友エンジニアリング

〒141 東京都品川区大崎4-5-3 川嶋ビル1F

TEL 03（3491）7231

FAX 03（3491）7233

担当・折原

USED P.C.BOARDS & MACHINES

SANYU ENGINEERING CO.,LTD.

1F., KAWASHIMA BLDG.,5-3, 4-CHOME OHSAKI

SHINAGAWA-KU, TOKYO 141 JPN.

FAX: 81-3-3491-7233 TEL:81-3-3491-7231

5月15日（本社・大会議室）

「新作プライズ内覧会」を開催

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスは去る5月15日、本社・大会議室に於いて「新作プライズ内覧会」を開催した。

会場には、今年10月～12月発売予定の新作プライズを展示。人気キャラを中心に、バラエティーに富んだ品揃えとなっている。来場者の注目を特に集めていたアイテムは別表の通り。

また、同社の定番プライズともいえる「ディズニー　ファンタジーアミューズ」関連も好評を博していた。

更に、今回は6月末発売予定の新作プライズ機「パラダイスキャリー」も併せて展示。同製品は、落ちそうで落ちないという面白さを狙ったニュータイプのプライズゲーム。遊び方も簡単で、回転するアームを上手くアダプターと噛み合わせるだけ。後は連動したベルトコンベアが動き、上に乗ったプライズが落ちて払い出される。ベルトコンベアにはレイアウト変更機能が付いており、様々な景品に対応する。

同サイズの機種と比べ、低価格を実現したことでもオペレーターからの関心を集めていた。

○10月発売予定
- Jリーグ　クラブチームマスコット
- 新世紀エヴァンゲリオン　コレクション

○11月発売予定
- X（エックス）ぬいぐるみ
- バーチャロン　タペストリー

○12月発売予定
- マーブルわんちゃん
- セガソニック　アンブレラ

新作プライズ機「パラダイスキャリー」

直営ロケ「TV Land」をリニューアル

店内意匠に人気漫画「アキラ」を採用

㈲パブリックス

㈲パブリックス（本社・東京、西原俊一社長）は先頃、東京・八王子市の直営店「TV Land」のリニューアルの一環として、店内壁面に人気漫画家・大友克洋氏のSFアニメーション「アキラ」をモチーフに採用した壁画を製作した。

このアニメ「アキラ」は大友氏の人気を不動のものにした代表作で、国内はもとより海外のアニメファンにも高い評価を受けている作品。製作に当たっては大友氏の許諾のもと、東京・渋谷公園通りの壁画も手掛けたというアーチストが担当した。同社では、

「今回のリニューアルによって『アキラ』の持つ〝サイバーパンク〟な世界観と、店舗のメインターゲットであるヤング層の風俗・ファッションの方向性と一致させた空間を造ることができた」と話している。リニューアル後は、プレイヤー以外の見学者を始め、ゲーム関連誌などの取材やファッション誌のロケ現場として使用されるなど注目を集めている。尚、今回の総費用は約150万円。

また同社では、'97年春に完成予定の八王子再開発ビル（東急系SC）の1階、地下1階にも「TV Land」を出店する予定で、ここでもAM施設を情報、文化、ファッションの発信基地として捉え、様々な試みを行なっていくことにしている。

世界初の商業用ゲーム機「コンピュータ・スペース」も

テレビゲームの歴史と可能性を探る「ビット・ジェネレーション'96」開催

天保山現代館

本誌5月号で既報のテレビゲーム展覧会「ビット・ジェネレーション'96」が、大阪ベイエリアに開館した「天保山現代館」に於いて一般公開を開始した。会期は5月1日～9月1日。

日本独自のカルチャーにまで成長・拡大したといえるテレビゲームの全容を明らかにし、その歴史と共に新しいコミュニケーションの可能性を探ろうという試み。

会場には約50種類の家庭用ゲームハード・ソフトと、約20種類の業務用ゲーム機が整然と並べられ（ソフトは随時入れ換えられ、延べ100タイトル以上が展示される）、中・高校生からスーツ姿のサラリーマン・OLまでが懐古を楽しむように画面に向かう。ハードとソフトは会場内をぐるりと囲むように左記のようなテーマごとに展示され、それら進化の歴史が年表などで分かりやすく解説されている。

①コンピュータ・スペース
②テレビゲームの進化史
③テレビゲームの進化の3ステップ
④対戦ゲームの系譜
⑤インターフェイス・シミュレーション
⑥世界の中のテレビゲーム
⑦ネットワークゲーム
⑧テレビゲーム名作100選
⑨インターネットゲーム
⑩ビットとアトム

↑→テレビゲームの進化を時系列で見せるだけでなく、様々な角度から方向性を検証する「ビット・ジェネレーション'96」。来場者の層は小学生からOLまでと幅広い。右は、「天保山現代館」外観

同展示会を企画したテレビゲーム・ミュージアムの桝山寛代表は、

「〝テレビゲームの歴史〟とは、決して20世紀後半に突如として生まれた特異現象ではなく、数千年の単位で考えうる〝遊戯の歴史〟の流れとして捉えるべき。テレビという〝動画表示装置〟と、コンピュータという〝対話型の情報メディア〟が出会った時、遊戯の歴史が大きく動き始めた」としている。

来場者の中には業界関係者の姿も見られ、最も興味をそそられていたのは、日本で初めて公開されたという「コンピュータ・スペース」（ナッチング社製／アタリ社の前身）だった。これは、1971年に米国で発売された世界初の商業用テレビゲーム機（台数は少ないが「ポン」発売以前に登場。しかし、操作が複雑だったため不成功に終わった）で、シンプルなドット画像であるが、今でいう対戦型のスペースシューティングゲームの内容。企画・開発の中心人物は、後にアタリ社を創立して〝テレビゲームの父〟と呼ばれるようになるノラン・ブッシュネル氏（1943～）。同氏がこのゲームを発想するきっかけとなったのは、'60年代の初期から全米各地のコンピュータ研究室などで会ながら広まっていた「スペー

スウォー」というプログラムで、「それまで研究者の風変わりな趣味でしかなかったテレビゲームが、一般社会にデヴューした記念すべき製品」（前出・桝山寛氏）といえる。

このほか、初の音声入りゲーム「サーカス（風船割り）」（エキシディ社／'77年）やブロック崩しゲーム「ブレイクアウト」（アタリ社／'76年）、スクロールシューティングゲーム「ディフェンダー」（ウィリアムズ社）、初の体感ゲーム「ハングオン」（セガ社／'85年）などそれぞれエポックメーキングといえる製品が、厳選されて揃えられている。

そして、進化史の最後のコーナーにはインターネットの端末や、電話回線を使って別の場所にいる相手と対戦ゲームができる「X-BAND」などが置かれ、現時点でのゲームの最終形を示した。

また、3階の特別展示室（有料）では、米国の芸術家グレゴリー・パルサミアン氏によるオブジェ「トランスフィギュレーション」（＝変容）を展示。ストロボライトの点滅で残像効果を活かし、物体が姿を変えていく様子で生々流転の定義を表現している。

↑記者発表会の模様。右から、桝山寛氏（メディア環境研究者）、浜谷城太郎氏（ディスプレイデザイナー）、松本弦人氏（グラフィックデザイナー）、田尻智氏（ゲームデザイナー）、グレゴリー・パルサミアン氏（芸術家）、通訳、富室光代氏（同館学芸員）。

→日本にはこの1台しかないという「コンピュータ・スペース」を挟んで、田尻智氏（右）と、同展示会に技術協力した鶴キョーワインターナショナルの鈴木康史社長

↓ミサイル、目標観測、左、右転回の4つのボタンで操作する。だが、思うように動かすのが難しく、当時はヒットに結び付かなかった

We are thinking for everyone!
香港JC貿易有限公司
輸入雑貨
景品
ギフト
遊知力
まずはお電話下さい!!
カタログ等もございますので
何でもご相談下さい。
●日本支社／〒501-01 岐阜市鏡島1283-1
TEL:058-253-1169 FAX:058-254-1127
●本社／香港灣仔洛克道171-173号 金威商業大慶5樓A座15樓A
TEL:877-6591 FAX:877-6591
●上海支社／上海市中山西路1420弄12号 210-213室
TEL:8621-2706556・8621-2706557

オープン2周年を記念して

「パルケエスパーニャ」に新ミュージカル登場、夏のキャンペーン「フィエスタ・デ・ベラノ」も開催

㈱志摩スペイン村

㈱志摩スペイン村が運営するテーマパーク「パルケエスパーニャ」では、オープン2周年を記念して2つのエンターテイメントショーをリニューアルし、この春より営業を開始した。

新しくデビューしたショーは、〝ドンキホーテの「ダンキー！ファンキー！ドンキー！」〟と〝ミステリアス・エポカス〟。ドンキーらは、流行のストリートファッションに身を包んだドンキホーテたち7人の着グルミが、ラップなどのダンスビートに合わせて賑やかに踊るダンスミュージカル。

ミステリアスらもダンスミュージカルで、こちらは華やかな衣装を身に纏ったスペイン人エンターティナーたちが、歌、ダンス、芝居により季節が変わる度に追い求めるスペイン人の希望、夢、愛を表現する。どちらも戸外で行なわれ、午前と午後の1日2回、約30分間に亘り開かれる。

また同パークでは、7月20日～8月31日の43日間、夏のキャンペーン「フィエスタ・デ・ベラノ（スペイン語で〝夏の祭り〟の意）」を開催する。これは夜のパルケエスパーニャをたっぷりと楽しんで貰おうという趣旨のもので、期間中は午後9時まで営業時間を延長する。

キャンペーン内容としては、①ライトアップした街中でイルミネーション鮮やかにナイトパレードを繰り広げる「ストリートパーティー・ナイトパージョン」、②300発の花火を打ち上げる「ムーンライトフィナーレ」、③夕方5時以降の入園者に対する「ムーンライトパスポート（入園＋全アトラクション利用券であり通常よりも割安）」の発行、などが主なもの。この他にも、掛けると光の周りにハートなどの模様が現われる不思議な眼鏡「チョッキーの魔法のメガネ」のプレゼントなど、様々な企画が用意されている。

更にキャンペーンのスタートに合わせ、パーク内にある森林地に〝童話の散歩道〟をモチーフにした「クエントスの森」をオープンする。これは全長305mの散歩道に4つの演出スペースを設け、童話のナレーションやストーリーの書かれたブック型のオブジェを設置するもの。休憩所にゴミを入れると喋り出すゴミ箱を設けるなど、驚きながら楽しめる工夫も様々になされる。

↑ドンキホーテの「ダンキー／ファンキー／ドンキー」

↑ミステリアス・エポカス

↑クエントスの森（イメージパース）

「GF」の制服を一新

㈱シグマ

㈱シグマは先頃、直営ロケ「ゲームファンタジア」の制服を一新した。

今回の新しい制服のテーマは「プリティッシュ・トラッド」で、大人のお客に積極的に対応していく姿勢を表現している。これは、さわやかな中にも礼儀正さが感じられるもの、「GF」が変わったと視覚的に受け止められるものを優先して検討したという。

新制服はレギュラーカラーの白シャツ、レジメンタルストライプのベスト、ネイビーのスラックス（男性）とキュロットスカート（女性）、剣蝶タイの組み合わせ。63店舗の「GF」で着用される。

↑〝プリティッシュ・トラッド〟がテーマの新制服

4月19日（於：東京・パレスホテル）

「ゲーメスト創刊10周年大感謝祭」を開催

㈱新声社

㈱新声社（本社・東京、加藤博社長）は去る5月10日、同社が発行する「ゲーメスト」誌が4月19日に創刊10周年を迎えたことを記念し、パレスホテル（東京）ゴールデンルームに於いて「ゲーメスト創刊10周年大感謝祭」を開催した。

同誌はこの10年間、アーケードゲームの攻略法を中心にした誌面構成で、プレイヤー層の支持を獲得。新製品の認知度を高めるというメーカーの広報活動の中で重要なポジションを築き上げたほか、メーカーとのタイアップによるゲーム大会の実施やビデオゲームの開発協力も行なうなど、メーカーにとっても欠かせない存在となっている。

当日は、同誌と関わりの深い各メーカーの開発・広報などの業界関係者や取引先の招待客ら多数が出席したほか、ゲームマニアとしても有名な格闘家・佐竹雅昭氏も祝福に駆けつけた。また、歓談の合間には、「バーチャファイター」の猛者として知られる同誌編集部ライターの〝キャサ夫〟と、来場者代表による「VF2・1」の対戦プレイや、台湾の旅行券やマウンテンバイク、セガサターンなど豪華賞品が当たる抽選会も行なわれた。

中締めは、同誌主催イベントへの協力など貴重なブレーンである山梨県のオペレーター、㈲ニュースター代表取締役・畑晴夫氏が行ない、一本締めで閉会となった。更に、その後はこの10年間、ゲーメストの編集に携わったOB達が参集しての祝宴も開催された。

尚、同社では今後、創刊10周年の記念行事として、6月9日に「全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップ」（東京・ニューピアホール）、7月27日～28日には新旧の名作100タイトルを揃えた巨大なゲームセンター・ゲームミュージアムを展開する「ゲーメスト・エキスポ」（東京流通センター）の開催を予定している。

㈱新声社
加藤　博 社長

土地・建物募集項も

インターネットでホームページ開設

㈱ナムコ

㈱ナムコは去る5月8日、インターネットにホームページ「ナムコ・ワンダーページ」を開設した。

同社の事業内容、財務状況、製品紹介コーナーのほか、業界初の試みとしてAM施設向け土地・建物物件の募集コーナーを設けるなど、ゲームファンだけでなく機関投資家も対象とする。

このほか、今夏オープン予定の「サンシャイン・ナンジャタウン」を始め、全国の直営約400店舗でのローカルイベントまで細かく情報提供していく。

「Netscape Navigator2・0」のほか、複数のブラウザに対応する。

また現在、英語版の準備も進めており、海外関係各社のホームページとのリンクなども計画している。

尚、URLは、

http://www.namco.co.jp/

5月8日～10日（於：本社ショールーム）

「PZ事業部オータムコレクション大商談会」を開催

㈱バンプレスト

㈱バンプレスト（本社・千葉、杉浦幸昌社長）プライズ事業部は去る5月8日～10日の3日間、本社9階ショールームに於いて秋期商戦に向けた「PZ事業部オータムコレクション大商談会」を開催した。

各月の主な出展製品は、

▽9月発売予定プライズ

「ピングーの宝石箱」「スーパーマリオRPG・ソフトキーホルダー」「ルパン三世・キーホルダー」「はじめ人間ゴン・フィギュアキーホルダー」「OSAMU GOODS・ミニライト」

などのコンビニキャッチャー用プライズを始め、「るろうに剣心」「ビッグサイズシリーズかめ」「名探偵コナン」「激走戦隊カーレンジャー」などのぬいぐるみ、更に「美少女戦士セーラースターズ・ライトアップフィギア(仮)」「イワトビペンギン陶器のマグカップ」などのバラエティーグッズ。

▽10月発売予定プライズ

「イワトビペンギンおへんじピピピ」「PUMP FLASH BEARスタンプ」「みどりのマキバオーキーホルダー」「るろうに剣心フィギュアキーホルダー」「PINGUクリスマスキーホルダー」などのコンビニキャッチャー用プライズのほか、「みどりのマキバオー第3レース」「イワトビペンギン・クリスマス」「ビッグサイズシリーズ・ルパン三世」などのぬいぐるみ、更に「目玉おやじレターオープナー(仮)」「爆走兄弟レッツ&ゴー、デスクトップサーキット」「すーぱーぷよぷよ33第3弾」などのバラエティーグッズ。

▽11月発売予定プライズ

「スーパーロボット大戦フィギュアキーホルダー(仮)」「ガンバの冒険キーホルダー」「サンリオ、レリーフコインパース」「ウルトラマンキッズ・キーホルダー(仮)」などのコンビニキャッチャー用プライズ、「ビッグサイズシリーズNHK TV番組できるかな」「ゴー！ゴー！コニーちゃん！&ピーちゃん(仮)」のぬいぐるみ、更にバラエティーグッズとして「イワトビペンギン日めくりカレンダー」「PINGUクッキングタイマー」。

今回の傾向としては、ボディが光るロマンチックフィギュア「美少女戦士セーラースターズ・ライトアップフィギア(仮)」を始め、本格マグカップ「イワトビペンギン陶器のマグカップ」、口笛などの高音にピピピと反応する「イワトビペンギンおへんじピピピ」、スタンプを押すたびに光る「PUMP FLASH BEARスタンプ」、人が横切るとセンサーが反応しウルトラマンが叫ぶ「ウルトラマン・サウンドパトロール」などの製品にも見られるように光や音のユニークグッズの充実が挙げられる。

またオペレーターからの熱い要望に応え、「ビッグサイズピングー」「楽しいムーミン一家キャラクターリース」の2アイテムを再販する。会場でも注目度が高く、その人気の程が窺い知れた。

尚、同社では、今回発表した秋のコレクションの中から200カートン以上を注文したオペレーター500名に、オリジナル販促用グッズ〝爆走兄弟レッツ&ゴー〟よりマグナムセイバーのビッグサイズぬいぐるみ(全長約60cm)、もしくは〝みどりのマキバオー〟よりマキバオーのビッグサイズぬいぐるみ(同)のいずれかを抽選でプレゼントする。

高価買取
TEL:06-628-2136
FAX:06-624-3987

株式会社 東洋物産
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
全国引取無料・即金買取

「ショッピング情報」「遊び情報」を追加

「X-55」の情報サービスを拡充 幅広い層のユーザーニーズに応える

㈱タイトー、㈱京セラマルチメディアコーポレーション

㈱タイトー（本社・東京、中村紘一社長）と、㈱京セラマルチメディアコーポレーション（本社・東京、山本貞雄社長）は4月より、家庭用マルチメディア機器「X－55」の情報サービスを拡充した。

今回、追加されたのは「ショッピング情報」と「遊び分野」のコンテンツ。情報コンテンツの充実がマルチメディア機器として重要な要素であり、特に、生活に密着したショッピングやアミューズメント分野は広い年齢層のユーザーニーズがあると判断した。

まず、ショッピングのコンテンツは「トレンドショップ」（青山ベルコモンズ、プランタン銀座など）、「百貨店」（京王百貨店、小田急デパート）、「専門店」（サティ）など4項目。情報は週毎、或いは月毎に更新される。

また、「遊び分野」では、「競馬レース予想」（JRA主催のレース予想を出走前日の17時より配信）、「パチンコ攻略」（専門誌とのタイアップで攻略法を配信）、「アミューズメント天気予報」（首都圏テーマパーク、関西のウィンドサーフィンなどレジャー別の各地天気予報）、「ランキング情報」「四柱推命占い」「特集」など7項目が新設された。

尚、今回の拡充は利用者のアクセス状況やアンケート調査をもとに選抜。これで、同機の情報サービスは計120コンテンツとなる。

夏催事に「四谷怪談」

㈱エキスポランド

エキスポランドでは夏の催しものとして7月20日～9月16日の期間、「大江戸魔界列傳II・四谷怪談」を開催する。これは、昨夏に同園が催した肝試し的なアトラクション「大江戸魔界列傳・呪われた怨霊屋敷」の第2弾。

昨夏は東映㈱が演出を担当したオリジナルの幽霊屋敷だったのに対し、今年は怪談話の代名詞「四谷怪談」をモチーフにした。施設はウォークインタイプで、約1000㎡の施設内にはリアルに作られた人形だけでなく、役者が演じるお化けも登場。また、「芝居小屋外観」「四谷稲荷」「墓場」「蛇山庵室」「供養の道」などからゾーニングされ、ストーリー展開を持たせることでその舞台背景を演出する。

主催は読売新聞大阪本社、読売テレビ、報知新聞社、エキスポランド。演出協力・東映。監修は映画監督の深作欣二氏。入館料は1人1回500円。

尚、期間中、13時以降に日本風お化けの扮装で来園すると入園無料となる。

昨年動員数86万人に

ナムコ・ワンダーエッグ

㈱ナムコは先頃、「ナムコ・ワンダーエッグ／たまご帝国」の昨年4月から今年3月までの年間動員数が86万1279人（見込み85万人）、総売上高29億円（同27億円）だったと発表した。

これで開園以来の総入場者数は390万4937人、総売上高127億円となり、またこのゴールデンウィークには400万人目の来場者を迎えた。

好調の要因として、同社では、「昨年7月に増設した『ホテル・ザ・ヘル』を始めとする21のアトラクションの充実と、季節感を備えたエンターテイメント性の高いイベントの投入など話題性のある施設運営によるところが大きい」（同社・広報課）と見ており、今期は総動員数80万人、総売上高25億円を見込む。

尚、同園は当初、4年2カ月間（'92年2月末～'95年4月末）の期間限定で営業する計画だったが、地元からの要望が強く、運営が好調であることなどから2年10カ月（'99年2月まで）の延長が決定している。

4月28日（於：大阪「リノ戎橋店」）

GW真っ只中、コスプレパーティーを開催

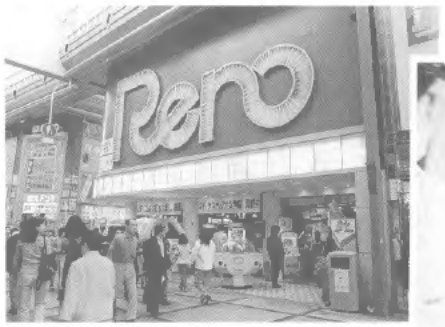
光明㈱

大阪を拠点にアポロの名称で活躍するオペレーター、光明㈱（本社・大阪市、段為梁社長）では、ゴールデンウィーク最初の日曜日となった4月28日、コスプレ&ゲームバトル「QUEEN AND DRAGON」を大阪ミナミの「リノ戎橋店」に於いて開催した。

光明としては初となる同イベントには、コスプレイヤー約30名が参加。「ファイティングバイパーズ」や「リアルバウト餓狼伝説」など各ブロックに分かれて、白熱した対戦ゲームを楽しんだ。また対戦ゲームの後は、参加者全員によるビンゴ大会が行なわれた。

今回のイベントは企画会社等の協力を得て開催。しかし、十分な宣伝や準備期間が得られず、手探り状態での開催となったが、当日はコスプレイヤー達の熱気に包まれ、無事成功を収めた。

同社では、今後もノウハウを蓄積しながら、同社のオリジナリティーを発揮したイベントに繋げていきたいとしている。



「リノ戎橋店」外観

イベント会場の風景。様々なコスチュームで身を包むコスプレーヤー達の熱気があふれた

"X指定"ソフト開発を全面禁止

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスは先頃、家庭用ゲーム機「セガサターン」のサードパーティーに対し、過度の暴力や性的表現を含む"X指定"製品の開発・販売を全面的に禁止する意向を明らかにした。

同社はソフトの内容に応じて全年齢推奨、18歳以上推奨、X指定（各都道府県の青少年条例に抵触する可能性がある）の3段階に分類してきた。それでも、ゲーム機がパソコン通信などの情報端末として家庭内に浸透しつつある現在、健全な娯楽としてのイメージ向上や発展を狙うため、過度の暴力や性描写が表現されるX指定ソフトの全面的廃止に踏み切ったもの。例えば、脱衣マージャンゲームや下着の表現など、性的刺激や性的差別を含むソフト全てが禁止される。

開発中の製品は除き、秋以降に各サードパーティーが発売するソフトから適応される見通し。

業務用インターネット機を開発

日本インターネット㈱

日本インターネット㈱（本社・大阪）は先頃、料金を入れるとインターネット探索が一定時間楽しめる業務用テーブル型コンピュータ「かんたん君」を開発し、ゲーム場、喫茶店、カラオケボックス等に向け定価59万8000円で6月上旬より発売を開始する。

同機は市販のインターネット専用コンピュータをテーブルに組み込んだもので、100円を投入するだけで直接プロバイダーに繋がりホームページを見ることができる。操作は簡易入力装置「コントロールパッド」を使って行なう。100円で5分間（変更可）利用でき、使用されない時はテレビ画像を流しておくこともできる。

「かんたん君」

好評発売中

※セガ社製品対応
2Vロックシリーズ F940
株式会社 ファースト・ロック
〒340 茨城県下妻市大字江上山1645-10
TEL.0296-43-7591 FAX.0296-43-7598

人事異動

◆関西カクタス㈱

関西カクタス㈱（本社・大阪市）では、3月15日付けで左記の通り人事異動を実施した。

代表取締役社長を務めた梅原靖三氏は今後、兼任していたオーエス共栄㈱代表取締役社長の業務に専念する。

▽退任（代表取締役社長）　梅原靖三
▽代表取締役社長（オーエス㈱取締役）
村田脩三
〈敬称略〉

◆㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）では、6月27日付けで左記の役員異動を実施した。

▽取締役　コンシューマ生産本部長
山田順久
▽取締役（野村証券投資信託委託会長）
福島吉治
▽退任（取締役）　重田　守
▽退任（取締役）　藤枝純教
〈敬称略〉

◆㈱タイトー

㈱タイトーでは、6月27日付けで左記の通り役員異動を実施した。

▽専務取締役　HM販売本部長（顧問）
宮前武彦
▽常務取締役　総務本部長（京セラ㈱国分工場長）　西垣保男
〈敬称略〉

◆㈱スクウェア

㈱スクウェア（本社・東京）は、6月23日付けで左記の通り人事異動を実施する。社長に就任した武市氏は'79年慶応大卒、四国銀行入行。今年5月に同社社長室付で入社したばかり。40歳。

▽代表取締役会長（代表取締役社長）
水野哲夫
▽取締役社長　武市智行
▽取締役　宣伝部プロデューサー
橋本真司
▽取締役　社長室長　森田　徹
〈敬称略〉

◆ホクセイ㈱

ホクセイ㈱（本社・福岡市）では、4月30日付けで左記の通り人事異動を実施した。

▽退任（代表取締役副社長）　牧野長生
〈敬称略〉

◆㈱サノヤス・ヒシノ明昌

㈱サノヤス・ヒシノ明昌では、去る4月22日付けで左記の通り人事異動を実施した。

▽レジャー事業本部本部長補佐（住友銀行審査第一部部長）　森本武彦
〈敬称略〉

◆㈱シグマ

㈱シグマでは、4月30日付けで左記の人事異動を実施した。

▽退任（西日本販売部長）　坪井照雄
〈敬称略〉

事務所開設

◆㈱M・G・M

㈱M・G・M（本社・東京、松井隆社長）は去る3月1日、新規事業として広告代理業務を行なう部署を本社5階に新設した。専用電話番号等は左記の通り。

TEL　03（5467）5406
FAX　03（5467）2357

◆㈱アクシス

㈱アクシス（市瀬龍雄社長）では、販売部門の拡充を図るため関連会社、アクシス商事㈱（同社長）を設立し、5月14日より業務を開始した。従来、アクシスで取り扱っていた遊戯機器や景品類の製造、仕入れ、販売に関わる業務を順次新会社に移行する。

〒144　東京都大田区蒲田5－36－5
第十坂入ビル3F
TEL　03（5710）6091
FAX　03（5710）6090

◆㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスは5月1日付けで組織変更し、国内コンシューマ事業本部プロモーション部AM企画チームをメディア本部AMプロモーション部企画チームとして左記住所へ移転した。尚、担当者並びに業務内容は従来通り。

〒144　東京都大田区東糀谷2－13－1
羽田菱信ビル
TEL　03（5736）7841
FAX　03（5736）7844

◆パイオニア㈱

パイオニア㈱では、昨年7月にビジネスシステムカンパニーを設立したが、より効率的に運営するため事務所を左記住所に移転し、5月7日より業務を開始した。

〒143　東京都大田区大森西4－15－5
TEL　03（3763）2192
FAX　03（3763）2108

◆大阪港スポーツアイランド㈱

大阪港スポーツアイランド㈱（堤道夫社長）では、舞洲スポーツアイランドの施設拡充に対応し、管理運営の充

実強化を図るため、左記住所に事務所を移転。5月13日より業務を開始した。
〒554　大阪市此花区北港緑地2丁目
　舞洲ベースボールスタジアム内
TEL　06（460）0020㈹
FAX　06（460）5550

◆サンワールド
　サンワールド（井野元光雄社長）では、事務所を左記住所に移転し、5月10日より業務を開始した。
〒143　東京都大田区山王1－42－3
　東豊ビル504
TEL　03（3777）7125
FAX　03（3777）7125

機構改革

◆㈱エスシーシー
　㈱エスシーシー（渡邊來三郎社長）では、これまで余暇施設事業部が運営していたアミューズメント事業及びゴルフ事業のうち、アミューズメント事業を5月1日付けでグループ会社の㈱フェアリー（大杉泰弘社長）に営業譲渡した。
　またこれに伴い、フェアリーでは、東京事務所を5月20日付けで新設するほか、関西事務所を大阪から京都に移転し、5月27日より業務を開始した。
〈東京事務所〉
〒162　東京都新宿区神楽坂1－15
　神楽坂1丁目ビル5F
TEL　03（5229）8161
FAX　03（5229）8189
〈関西事務所〉
〒601　京都市南区東九条烏丸町1－1
TEL　075（672）1933
FAX　075（692）3717

◆デジタルエンタテインメントアカデミー
　エニックス・ゲームスクール（平野雅一郎社長）は去る5月17日、ソフトメーカー10社の資本参加を得て、資本金を6000万円に増資すると共に、学校名をデジタルエンタテインメントアカデミーに改称した。
　同校は㈱エニックス（福嶋康博社長）全額出資による専門学校で、コンピュータゲームとマルチメディア技術者の養成を目的に平成3年10月に設立された。現在の生徒数は約200名。尚、今回の増資に伴い、来年度からは3年制の増設、昼夜2部制の実施が計画されている。
　出資会社はエニックスのほか、㈱アトラス、㈱カプコン、㈱光栄、コナミ㈱、㈱コンパイル、㈱スクウェア、㈱タイトー、㈱ハドソン、㈱バンプレスト、㈱マイクロキャビン。

改組

◆㈱アニマ
　㈲アニマ（秋元房男社長）は去る5月1日付けで改組し、社名を㈱アニマと改称した。
〒116　東京都荒川区東日暮里5－36－11　石井ビル202
TEL　03（3807）3386
FAX　03（3807）3389

慶事

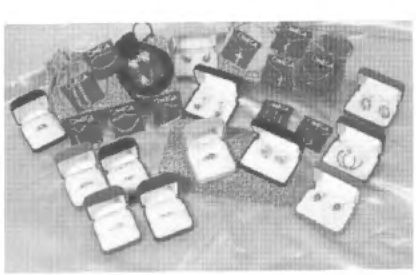
◆プレビ㈱
　プレビ㈱（本社・茨城県日立市）代表取締役社長、梶格康氏の次男伸介氏が7月13日、ホテル天地閣（日立市）に於いて結婚式を挙行する。媒酌は梶山静六氏夫妻。〈詳細8月号〉

お詫びと訂正

◆㈱シグマ
　本誌5月号431頁、㈱シグマ人事異動記事に於いて誤りがありました。関係各位にお詫びすると共に、左記の通り訂正させて頂きます。
㊫　波岡　譲
　←
㊟　波岡　護

◆㈱フウキ
　本誌4月号「'96年度版AM業界団体会員名簿」内「京都府アミューズメント施設営業者協会」で、記述に誤りがありました。関係各位にお詫びすると共に、左記の通り訂正させて頂きます。
㊫　㈱岡田商会　代表者　小澤茂夫
　←
㊟　㈱フウキ　代表者　高橋富貴子

◆㈲レイクランド
　本誌5月号232頁、㈲レイクランド広告に於いて「ベストコレクション2」の写真に誤りがありました。関係各位にお詫びすると共に訂正させて頂きます。左の写真が正しいものです。



「ベストコレクション2」

ゲームマシンのことはすべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX etc.……
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

COIN JOURNAL MONTHLY
ANNUAL SUBSCRIPTIONS

Future subscribers to Coin Journal Monthly should contact us directly.

◆ ANNUAL SUBSCRIPTION RATE
(INCLUDING AIR MAIL COST)

- **FIRST ZONE** - includes all Asian countries outside the Soviet sphere. ..... US$430 (Per Year)
- **SECOND ZONE** - includes Canada, North, Central America, western India, and the Middle East, Europe. ..... US $514 (Per Year)
- **THIRD ZONE** - including Continental Africa and those countries of Asia under the Soviet sphere, and South America. ..... US$586 (Per Year)

Please remit the one-year subscription fee (including air mail cost) to the bank indicated below or mail a money order for the appropriate amount. (Notify us of your remittance and include your name, address, telephone and fax number. You may do this by fax.)

Bank name : Sumitomo Bank Minamimorimachi-branch.
A / C No. : 129-1114597
Address : 1-29, 2-chome, Minamimorimachi, Kita-ku, Osaka, Japan.

NOTE

Subscribers in Korea, Taiwan, Hong Kang and Singapore will find it more convenient to apply to Coin Journal agents in their respective areas.

Coin Journal Co., Ltd.
Mark Best Bldg., 2-10-19, Higashitenma, Kita-ku, Osaka, Japan.
TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊）、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閱者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉

生泉企業有限公司

台北市基隆路二段51号6F-3
6F-3, No.51, KEELUNG RD., SEC.2, TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
TEL.02(739)1711 FAX.02(739)1713

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閱者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉

美都電子娯樂有限公司
M.E.N.LIMITED

RM. 1418, PARK-IN COMMERCIAL CENTRE,
56 DUNDAS STREET, KOWLOON, HONG KONG.
TEL.(852)2710 9918 FAX.(852)2771 6357

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오게) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉

大興實業

大韓民国SEOUL市中区奨忠洞一街54-1
芬道ﾋﾞﾙ401号
TEL.02(269)4750(代) FAX.02(277)0199

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉

J ASHBY MARKETING PTE LTD.,

2 Leng Kee Road, #05-02 Thye Hong Centre Singapore 0315
TEL. 4726500, 4727018 FAX. 4721930

広告索引

あ

アーク……[illegible]・[illegible]・[illegible]
アーバン……[illegible]・[illegible]
アイビスコーポレーション……[illegible]
アイマックス……[illegible]
アイ・ランド……[illegible]
旭精工……[illegible]
朝日物産……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
アトラス……[illegible]・[illegible]
アポロ……目次折込み
アミューズ……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
アミューズメント ジョイ……[illegible]
アミューズメント チヨダ……[illegible]
アムテック……[illegible]・[illegible]
アルタ……[illegible]
アレックス……[illegible]
イエローバッグ……[illegible]
ウエップシステム……[illegible]
宇宙堂……[illegible]
浦山商事……[illegible]
エイコー……[illegible]・[illegible]
エイ・ビー・アイ……[illegible]・[illegible]
エイブルコーポレーション……[illegible]・[illegible]
エクセレントシステム……[illegible]・[illegible]
エス・エヌ・ケイ……[illegible]・[illegible]
エスケイジャパン……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
エバトン……[illegible]
エム・ジー・エム……[illegible]・[illegible]
エルヴィ……[illegible]・[illegible]
大平技研工業……[illegible]・[illegible]
オービット……[illegible]
オーブネス……[illegible]・[illegible]
オモロン商事……[illegible]

か

カトウ製作所……[illegible]・[illegible]
カナヤ商会……[illegible]・[illegible]
カプコン……折込み①
カヨーコーポレーション……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
関西電子……[illegible]
カンゼ……[illegible]
北日本通信工業……[illegible]
岐阜特機……[illegible]
キョーワインターナショナル……[illegible]
共和レジャー……[illegible]
粟田技研……[illegible]・[illegible]
ケイ アンド ユウ……[illegible]
ケイシステム……[illegible]
ゲーメスト……[illegible]
洪高貿易……[illegible]
港隆電子娯楽……[illegible]
コナミ……4・5・[illegible]
小林商事……[illegible]

さ

サンエス……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
サンカンパニー……[illegible]
三賞製作所……[illegible]
サン・ミューズ……[illegible]
サン電子……[illegible]
サンメック……[illegible]
三友エンジニアリング……[illegible]
サンワイズ……[illegible]・[illegible]
三和電子……[illegible]・[illegible]・[illegible]
G.M.エンタープライズ……[illegible]
ジーエム商事……[illegible]・[illegible]
ジール……[illegible]・[illegible]・[illegible]
シグマ……2・[illegible]
システムサービス……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
芝商事……[illegible]・[illegible]
清水企画……[illegible]・[illegible]
秀和……[illegible]
昭和技研工業……[illegible]・[illegible]
新星レジャー……[illegible]
スクープクリエーション……[illegible]・[illegible]
スクラッチ……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
スパイスクリエイティブ……[illegible]
セイミツ工業……[illegible]
セガ・エンタープライゼス……[illegible]・[illegible]・[illegible]
ゼムス……[illegible]
セントラル……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
全国カラオケ事業者協会……[illegible]・[illegible]・[illegible]
綜商……[illegible]

た

タイガー商事……[illegible]
タイトー……9
太陽自動機……[illegible]
大裕……[illegible]
タカラアミューズメント……[illegible]・[illegible]
宝商事……[illegible]
タスコ……[illegible]
タニガワ……[illegible]・[illegible]・[illegible]
玉屋……[illegible]
中部商事……[illegible]・[illegible]
データイースト……[illegible]
ティー エム シージャパン……[illegible]
ティーピーオー……[illegible]
テクモ……6・7
トーゴ……[illegible]
トーシン産業……[illegible]
トーヨーリース販売……[illegible]
トーワジャパン……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
東上物産……[illegible]・[illegible]
東葉興業……[illegible]
東洋物産……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
トスクコーポレーション……[illegible]
トライ……[illegible]

な

中日本リース……[illegible]・[illegible]・[illegible]
ナカムラ企画……[illegible]
ナムコ……8・[illegible]・[illegible]
ナビス産業……[illegible]・[illegible]
ナミキ商事……[illegible]・[illegible]・[illegible]
ニッコウ電子……[illegible]
日東金属……[illegible]
日本カラオケスタジオ協会……[illegible]
日本システム……[illegible]
日本ビー・エム・シー……[illegible]・[illegible]
ニュージャトレ……[illegible]
ネクスト……[illegible]・[illegible]・[illegible]

は

バーリーサービス……3
パラダイス電子……[illegible]
パルシステム……[illegible]・[illegible]・[illegible]
バンプレスト……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
B&F……[illegible]・[illegible]・[illegible]
ビジネスセンター……[illegible]
ビジョン……[illegible]・[illegible]
ビスコ……[illegible]
ヒューマン……[illegible]・[illegible]
ビリヤードニュース……[illegible]
ヒルサイド・アミューズメント……[illegible]・[illegible]・[illegible]
ピーナッツクラブ……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
ファーストロック……[illegible]・[illegible]・[illegible]
ファントム……[illegible]
フェイス……[illegible]・[illegible]・[illegible]
富貴商会……[illegible]
富士電子工業……[illegible]
ブラウン商会……[illegible]
プロトワン……[illegible]
香港JC貿易……[illegible]

ま

マイクロジャパンシステム……[illegible]
眞砂工業……[illegible]
松山ゲームサービス……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
ママトップ……[illegible]・[illegible]
マリンゲーム……[illegible]・[illegible]
マルカ……[illegible]・[illegible]
ミユキ工芸……[illegible]・[illegible]・[illegible]
ミラノスコーポレーション……[illegible]
ミルキーウェイ……[illegible]
メキシコ……[illegible]・[illegible]
メッセサンオー……[illegible]
メディア商事……[illegible]・[illegible]
メトロ……[illegible]
森山商会……[illegible]

や

ユージン……[illegible]
ユウビス……[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]・[illegible]
ユニバース……[illegible]・[illegible]

ら

レイクランド……[illegible]
レクトロン……[illegible]
リバーサービス……折込み②
ロータスプレス……[illegible]
ロームロード……[illegible]・[illegible]

わ

ワタカ……[illegible]・[illegible]

コイン・メダルのことなら…
…お任せ下さい。

OLYMPIA MACHINE GAME

ユーザーのニーズに確実に応える
信頼できる各種コイン・メダルメーカー。

株式会社 三賞製作所

本社工場／東京都新宿区築地町12
電　話／03(3260)2450(代表)
FAX／03(3269)2195

わが社のマドモアゼル

Mademoiselle

㈱ビーアンドエフ

今月はアミューズメント機器販売とカラオケ店舗運営を主業務とする㈱ビーアンドエフの美女３人にご登場頂いた。

不況といわれるアミューズメント業界において、メキメキと頭角を現わしてきた同社。その躍進の原動力となっているのは、販売部門を支える経験豊かなベテランスタッフと、店舗運営に携わるヤングスタッフの絶妙なチームワークによるところが大きい。

また、同社では最近、プライズマシン用景品にも力を入れているが、そこにも流行に敏感な彼女達の感性が充分、反映されているのはいうまでもない。

因みに彼女達が働いているのは、東京のＪＲ「巣鴨駅」に程近いカラオケボックス「サウンドウェーブトップ」。「お近くにお越しの際はぜひご来店下さい」と彼女達。「彼氏はいるのか」「趣味は？」など興味は尽きないところだが、写真を見てときめきを感じた方は、カラオケの店舗視察は立派な仕事？　と自分に言い聞かせて、仕事帰りといわず営業の合間にでも巣鴨まで足を運んでみてはいかがだろう。

編集後記

◆最近、よく娘を連れてＳＣロケでクレーンゲームをプレイするのだが、その時に感じたのは、一時に比べて非常に取りにくいということである。クレーンの爪が緩い上に景品は重いぬいぐるみで、殆ど持ち上がらないといったケースに何度も出くわした。これは言葉を悪くすればボッタクリである。私自身、そんな店では２度と遊ばないし、インカムを優先するあまりかえって自分達の首を締めているように感じるのだが…。

◆一方、あるＳＣロケではこんな場面に出くわした。３～４００円ほどクレーンにつぎ込んでいたところ、通りかかったスタッフがぬいぐるみを取りやすく並べ替えてくれた。ぬいぐるみは見事、次のプレイで獲得となった訳だが、その際もスタッフは後ろでジッと私のプレイを見ており、上手く掴めた瞬間、満足そうに頷き、その場を立ち去った。これぞサービス業としての人的サービスであり、今、求められているオペレーションの姿とはいえないだろうか。

〈Ｊ・Ｓ〉

月刊コインジャーナル６月号
VOL.21・NO.246

発行・編集＝小林 一郎
発行所　株式会社コインジャーナル
本　社　大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル
☎06(354)9891㈹・FAX06(354)9898
東京支社　東京都渋谷区円山町5-4 道玄坂ビル6F
☎03(3477)2250・FAX03(3770)6053
印　刷　株式会社ハマナ
発行日　平成８年５月30日
購読料　１部　1,650円(税込)
年間 19,800円(税・郵送料込)

本誌掲載記事・写真の無断転載を禁止します。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

月刊ワイン ジャーナル

購　読　の　お　願　い

「月刊コインジャーナル」年間購読料　　19,800円（税込み）

拝啓　かねて弊社発行の「月刊コインジャーナル」を御愛読賜わり厚くお礼申し上げます。
小誌は、業界のアップトゥデイトな問題について先進的な特集に取り組み、的確な情報を報道するため常に努力しております。誌面も新しくなり、より充実してまいりました。
改めて小誌の御購読をお願い致しますと共に、誠にお手数ではございますが、最寄りの郵便局より添付の振替用紙にて（送料不要）御送金下さいますようお願い申し上げます。

※下記の購読料は日本国内の料金（海外は別料金）です。

02 大阪　払込取扱票　　通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）　00980-1-11372

金額　19800円

加入者名　株式会社コインジャーナル

料金　特殊取扱

通信欄
※
- 下記の期間購読を申し込みます。　● 新規
  平成　年　月号より平成　年　月号まで1年間　● 継続
- 送本先
  氏名（ふりがな）　● 職業
  〒（　　）住所（ふりがな）
- TEL

払込人住所氏名
（郵便番号　　）
※
（電話番号　　－　　－　　）

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　00980-1　（通常払込料金加入者負担）
右詰めにご記入ください　11372
加入者名　㈱コインジャーナル
金額　19800円
払込人住所氏名　※
料金　（消費税込み）　円
特殊取扱
受付局日附印

異常を呼ぶニューコンセプト!!
ライン役＋αの魅力！

ライン役以外に、ライン上の絵柄と
外ワクの絵柄が合えばさらに当たり!!
■8ラインパネルにワンタッチ■

LUCKY FRUITS

ラッキー フルーツ

Super 9

EAGLE CO.LTD
©EAGLE CO., LTD.

オペレーターに朗報!
OP価格29万8000円の
低価格を実現!!

世界最小メカ9リール登場！

別売品:サイドボックス

(W)415mm×(H)375mm×(D)480mm
電取番号 ▽91-51445　重量：約32kg

メダル中古機の買取り致します。（輸出専門業者）

JINGLE BELL

ジングルベル

●メイン画面

●フィーバー画面

日本総発売元：㈱アルタ

SUPER SLOTS

スーパースロット

㈱シグマ許諾済

日本総発売元：㈱アルタ

総販売元

株式会社アルタ

〒168　東京都杉並区久我山 2−1−2
TEL 03-5346-2331㈹　FAX 03-5346-2282

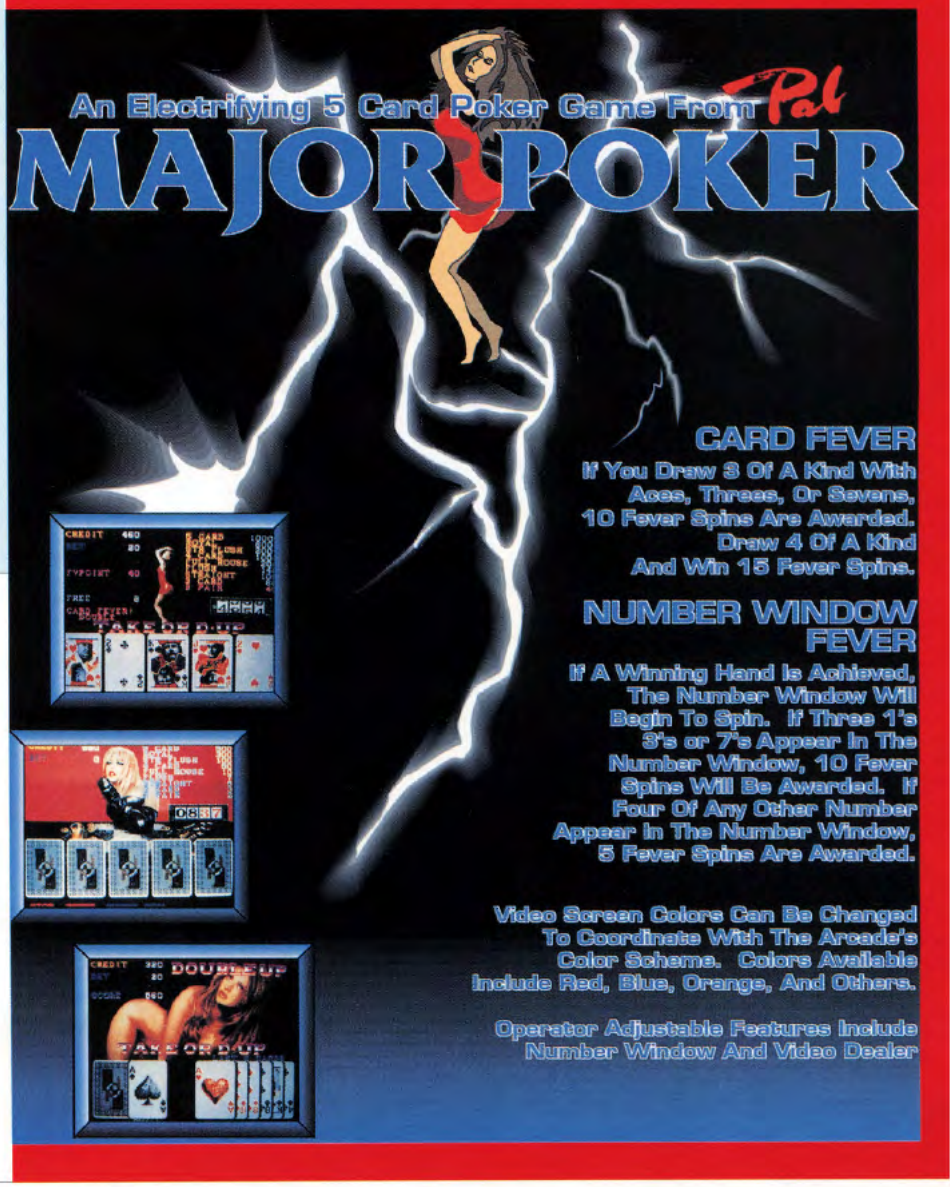
ALTA CO.,LTD

遵法営業を厳守して御使用ください。

8 ラインサブボード

スリー7 Ⅱ

一発逆転スロット



パチスロタイプ

Rushing Bells™

ラッシングベル

PU-3
景品出しタイプ

PU-2
メダル出しタイプ

18インチテーブルタイプ

10インチタイプ

両替機500円用100円用
ロボチェンジ

各種筐体
好評発売中!

各種筐体を景品・メダル払出機に改造致します。

●ソレノイド・景品出し・ホッパーなど可能です。●ポーカー・8ライン・麻雀などすべて可能です。
●お気軽にお問い合わせ下さい。

株式会社　パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介2－2
TEL06（784）9055　FAX06（784）9050

営業時間　AM10:00～PM6:30
第1・第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行　東海銀行　東大阪支店
（普）1083039
（株）パルシステム

トニックパートII

更にエキサイティング！更にパワーアップ！画面も新しくグレードアップしました。
バージョンアップしたトニックパートII、自信満々の新発売です。

パートIより改造OK！

☆ソフトモードバージョン完成しました。お問合わせください。

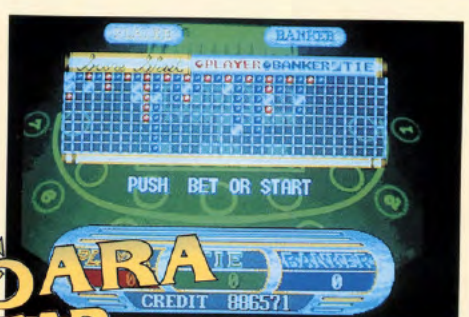
おとなのジャンケンゲーム

H29×W35×D26(cm)

こんなお店に最適

- ★カラオケパブ
- ★スナック
- ★喫茶店
- ★居酒屋
- ★ラーメン店
- ★麻雀店
- ★カラオケハウス
- ★食堂
- ★お好み焼店
- ★ファッションホテル
- ★焼肉店
- ★ドライブイン

メインゲーム 数あるカジノゲームの中で最も簡単なゲーム。



BACCARA STAR

スコアシート 今までのゲームの結果が画面表示されます。

ラッキーカード このカードの時、当たれば各カードの色に合わせた倍率になります。

ワールドカード 特定回数、無条件でダブルアップできるカードです。

Pal 株式会社 パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介2－2
娯楽遊技機総合商社 SYSTEM ☎06（784）9055 FAX06（784）9050

営業時間 AM10:00～PM6:30
第1・第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行 東海銀行 東大阪支店
(普) 1083039
(株) パルシステム

NEW

Miracle Seven™

ミラクルセブン

■最高倍率300倍、
更にJACKPOT獲得

■JACKPOTリールの導入で、
興奮度が更にUP!!

HEAVEN'S GATE

1ベットで
全ライン可能

ビデオスロット最終形態ついに登場!!

多彩なリーチアクションがプレイヤーを離さない!

©1996 EXCELLENT SYSTEM ALL RIGHTS RESERVED.

PRODUCED BY jas

開発元 株式会社エクセレントシステム

〒164 東京都中野区弥生町4-34-8 東京インテックスビル5F
TEL 03-5385-6730 FAX03-5385-6740

※適法営業を厳守の上ご使用ください。

Super Baccara

本物よりも、熱くなる。

ヨコしぼり（ゲーム中）

タテしぼり（ゲーム中）

メイン画面

フラッシュ　BETX7

ケイ線

©Copyright 1995 Fuji-Show Corp.

Hiro Derby
ヒロ・ダービー

最高配当200倍!!

ダブルアップで
さらにエキサイト
超コンパクト
競馬ゲーム登場!!

- 1ゲーム、1ヶ所に最大9枚BETでき、最高1ゲームでのBETは135枚までできます。
- 的中した場合、NEXT GAMEで2～3倍にするチャンスがあります。
- 小型、軽量でどこにでも設置できます
  電磁カウンターとメモリーカウンターの両方を内蔵。ゲームの稼働状況を完全にリサーチします。
- メダルイン・メダルアウトでも使用可能。
- 落馬・同着もあります。

■外形寸法：W440×D360×H480　61-15678

株式会社 ナカムラ企画
〒350　埼玉県川越市南台2-5
TEL0492-42-0030　FAX0492-42-4550
〈振込口座〉飯能信用金庫 南大塚支店(普)0311396

NEW

ポーカーゲームに

「確率変動」を採用!

- チョイスによる配当調整
  ディップスイッチによりフィーバーターボ
  セブンプールの有無変更可能
- ダブルアップ
  3倍、4倍、5倍
- セブン当たりの有無
  切り換え可

スペシャルK キング

ゲーム中KKKKで「確・変」に入り、
「高確率で4カード最低2回保証」

基板販売

3コイン/9ライン

SUPER 95

パチスロ感覚で
エキサイト!

ストップ
ボタンで
チャンス
を狙え!

マージャンII

連チャン・
モード装備!

倍満以上で3又は
4連チャンします。

(*DIP SW で
切換えできます。)

近日発売

5コイン/5ライン

ミニスロット
モネックス

MONEX

H390×W310×D310mm

代理店募集中!

★各種筐体を
メダル払い出し機
に改造いたします
(ソレノイド、ホッパー
など可。ポーカー、
8ライン、麻雀、全
てに可能です。)

夢と未来を創造する AMUSEMENT

娯楽機器・販売・修理・ソフト制作・開発

株式会社 新星レジャー

〒142 東京都品川区西中延 1-7-9. 2F
TEL.03(3784)1711 FAX.03(3784)7310

PRODUCED BY jas

NEW

Miracle Seven™

ミラクルセブン

HEAVEN'S GATE

©1996 EXCELLENT SYSTEM ALL RIGHTS RESERVED.

■最高倍率300倍、
更にJACKPOT獲得

■JACKPOTリールの導入で、
興奮度が更にUP!!

1ベットで
全ライン可能

300倍!

エンジェルリーチ!

ビデオスロット最終形態ついに登場!!

多彩なリーチアクションがプレイヤーを離さない!

ボーナスゲーム!

ダブルアップ!

各ロケーションにて

爆発的高インカムを記録!

一度設置したら、もう2度とはずせない!
複数設置で効果倍増!

**お買い求めは
各販売会社へどうぞ!!**

※違法営業を厳守の上ご使用ください。

埼玉／川口	株式会社　アーク	TEL. 048-268-2868
東京／上野	株式会社　アムテック	TEL. 03-3847-2201
東京／中野	株式会社　フェイス	TEL. 03-3372-7676
名古屋／守山	中日本リース株式会社	TEL. 052-791-4111
東京／世田谷	株式会社　ビーアンドエフ	TEL. 03-3427-1239

©1995 DYNAX INC. Nagoya Japan.

MAHJONG SEIRYU-DENSETSU

麻雀 聖龍伝説™

ここに極まる!!

仮想現実 対感コミュニケーション 麻雀

SPECS

麻雀ハーネス
メインボード
コインプール
クレジットタイマー

超人気！リプレイ誘う、クレジットタイマー。

※製品は改良のため予告なく変更する場合がございます。

開発元 VIDEO COMPUTER SYSTEM DYNAX DYNAX INC.

総発売元 FACE 株式会社フェイス

中日本リース株式会社サービスセンター開設のお知らせ。

NAKANIHON®

中日本リース株式会社サービスセンター

〒463 愛知県名古屋市守山区八反6-10 NLビル2F

直通電話番号：052-791-4400

FAX：052-791-4168

©1996 Nakanihon, Inc. Nagoya Japan.

パネルバラエティー

赤マル上昇

ドントアール

変わる！ゲームが ヒンパン 変わる！

SPECS

Jammaハーネス
8方向レバー　1ボタン

※製品は改良のため予告なく変更する場合がございます。

開発元
NAKANIHON
■Nakanihon, Inc.■
中日本リース株式会社
〒463　名古屋市守山区八反6-10
tel: 052-791-4111
fax: 052-791-4168

総発売元
株式会社ビーアンドエフ

イタズラ防止機能付

花嵐

はなあらし

好評発売中！

Super 9

スーパー ナイン

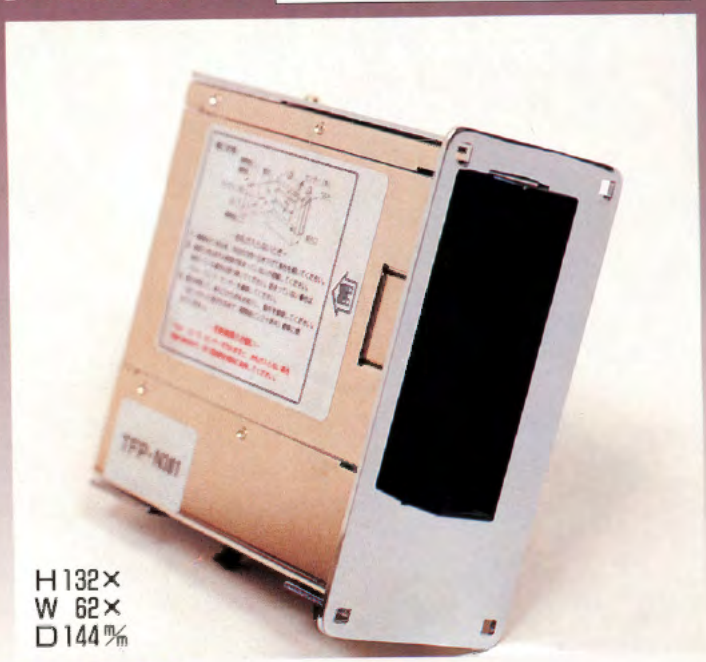
9リールのオールメカニック！
8ラインと遊び方同じ!!

H375×W415×D480㎜
〒91-51445
重量：約32kg

※ビデオや液晶ではありません。

コンパクトな両替機などに最適な識別機！

720ABと同一サイズ



H132×
W 62×
D144㎜

遵法営業を厳守しご使用ください。

AS 有限会社 朝日物産

〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈲朝日物産

Poker Jack

AS 有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈲朝日物産

実績のメカニズム❖信頼と技術のふれあい

●テーブルTVタイプ、アップライトタイプに最適●あらゆる不正使用に対する防御機構を装備●不良硬貨問題を一挙に解決！

NEOGEO WORLD

「ネオジオワールド」協力：株エス・エヌ・ケイ

メダル貸/両替機

AC-1000T

1000円紙幣、500円・100円硬貨が使える、メダル貸し・両替の兼用機。5つの60φ大型セレクトボタンに簡単に払出し設定可能。タイマー式回収機能など使いやすい機構を内蔵しメンテナンスも簡単です。パネルのOEM制作を承ります。

コイン ドア

DLD-WD

(キャッシュボックスを装備したコインドア)

両ドアには強靱なアルミダイカストを採用し三点カムロック方式を採用することにより高度な防犯性・安全性をさらに向上しました。100円硬貨で3,000枚以上の大容量の金庫は運搬しやすい様に把手を装備。

DLD-WDカラードア

7色の標準色の他、筐体に合わせて色合せ塗装もできます。塗装は表面ツヤ有り、シボ付も可能。

コインホッパー

DH-750/U1

(エスカレーター付)

ラスベガスカジノでも使われている各径コイン(21φ～38φ)専用コインホッパー。

WH-2

(エスカレーター付)

従来の、高速払出しを可能にしたコンパクトタイプのホッパーにエスカレーターをつけたモデル。筐体内部の小スペースに設置でき、コインリフトを実現。

コインセレクター

AD-922E

(2ウェイ電子セレクター)

500円コインサイズ迄の、あらゆるコイン、メダルに対応可能な高選別、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクターです。

謹　告

当社のコインセレクター等、その全製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

お客様各位

弊社製品は1台からでもご注文を承ります。ご注文、お問合わせは営業部までお気軽にご連絡下さい。

信頼と技術のふれあい

AsahiSeiko CO.,LTD. 旭精工株式会社

本社・本社営業部●〒107 東京都港区南青山2-24-15

TEL.03-3401-6181 FAX.03-3408-7420 ■詳細はカタログをご請求下さい。

ホームページアドレス http://shop.fsi.co.jp/asahi/ E-mailナンバー tk400442@fsinet.or.jp

KONAMI

JET WAVE™

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

波と風を切り裂いて、水平線目掛けて突っ走れ！新感覚のレースゲーム登場。

- リゾート気分を満喫できる体感マリンスポーツゲームの決定版！
- マシンの左右バンクとホッピングのアクション、ポリゴンのリアル映像により、臨場感あふれる水上の浮遊感覚と独特の操作感を実現しました。
- 波（水上）ならではのムービングコースは、レースゲームの新境地！
- 大口径スピーカーによる迫力サウンド！
- 本物志向にこだわったリアルな筐体デザインは、店内でのアイキャッチ性抜群！

仕様

本体寸法：1,190(W)×2,401(D)×2,205(H)mm
本体重量：約425kg
使用電源：AC100V±10%(50/60Hz)
消費電力：450W
金庫容量：約1,500枚(100円硬貨)=15万円

KONAMI

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

月刊コインジャーナル6月号
平成8年5月30日発行（昭和56年11月24日第三種郵便物認可）第21巻第6号 通巻246号 毎月30日発行 定価一、六五〇円

namco®

オペレーション革命!

今、必要なのは女性を含めた幅広い新規客層の獲得、それが、貴方のお店全体の売上アップを図ります。'96夏、ナムコはスポーツ体感コーナーづくりを提案いたします。

この夏、ナムコはあなたのロケーションのオペレーション革命を提案いたします。続々登場するスポーツ体感マシンのラインナップで、今までにない「スポーツ体感コーナー」づくりをナムコが強力バックアップ!女性を含めた幅広い新規客層の獲得と、ロケーションの活性化をお手伝いいたします。

おすすめします！複数設置で集客・収入効果抜群！すでに好評を得ております「アルペンレーサー」等で、複数設置による集客力・収益力は確実な効果を得ております。（当社ロケーションにて実証済み）

ナムコ・スポーツ体感シリーズ・"超" 強力ラインナップ！

開発好調！
業界初、新ジャンル！

PROP CYCLE™
プロップサイクル DX

スポーツ感覚満載！風を感じる
爽快感度100%のスカイ・サイクリング

開発好調！
人気大ブレイク確実！スノーボードシミュレーションゲーム

ALPINE SURFER
アルペンサーファー

時代を先取る、
体感ウインタースポーツゲーム！

大好評発売中！
人気・実力・不動のNo.1!

ALPINE RACER™
アルペンレーサー

近日初公開！

AQUA JET（アクアジェット・仮称）

ナムコがおくる最新ジェットスキー・シュミレーション・ゲーム

乞うご期待！

※写真はイメージです。

……目をつぶってください、
そして、スポーツ体感マシンがズラリと並んだお店をイメージしてください。
ほーら、売上アップしたでしょう!……

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ

本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい
©1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.